LAMENTATIONS
of the
FLAME PRINCESS
ADVENTURES

БОГ, ЧТО ПОЛЗЁТ

БОГ, ЧТО ПОЛЗЁТ

автор **JAMES EDWARD RAGGI IV**
иллюстрации **JASON RAINVILLE**
картография **DEVIN NIGHT**

LAMENTATIONS
of the
FLAME PRINCESS
WEIRD FANTASY ROLE-PLAYING

Бог, что ползёт
© James Edward Raggi IV 2012
Первое издание, первый тираж 2012
Издательство Lamentations of the Flame Princess
Обложка и иллюстрации Jason Rainville
Картография Devin Night
Редактор Matthew Pook
Верстка Mattias Wikström/Tigerbyte
Напечатано в Финляндии Otava Publishing Company Ltd
ISBN 978-952-5904-30-7

ОГЛАВЛЕНИЕ

Заметки автора 4
— *Часть первая 4*
— *Часть вторая 5*
Подготовка 6
— *История Августина 6*
— *Ползучий бог 7*
— *Преподобный Элрой Бэкон 8*
— *Дети 11*
— *Деревенские жители 11*
— *Погоня 12*
Ключи к карте 14
— *Церковь 14*
— *Уровни подземелья 20*
Тайники 40
Книга 42

ЗАМЕТКИ АВТОРА

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Замечали ли вы, что чаще всего игроки ожидают, как их персонажи войдут в подземелье и будут исследовать его в размеренном темпе? А может замечали, что раз они собираются неторопливо исследовать подземелье, то заодно и легко нарисуют карту? И что они спокойно смогут тащить с собой огромное количество снаряжения? А если попадут в неприятности, то просто выйдут из подземелья?

Обращали ли вы внимание, что в обычных подземельях приключенцы беспечно бродят и сами решают, когда напасть на монстров? И если они не могут немедленно справиться с монстром, то считают, что победа над ним — всего лишь вопрос подготовки и лечения?

Если все эти вещи раздражают вас, данное приключение — то, что нужно!

Ползучий бог загонит персонажей в западню. Он будет преследовать их! И быстро прикончит, если те не откажутся от привычного подхода к исследованию подземелий.

Если что-то из этого кажется нечестным, помните, что «приключенец» значит «тот, кто ищет неприятности», а «приключение» — это «неприятности, которые приключенец нашёл».

Серьёзно, если ваши приключения не могут заставить персонажей попотеть, то, чёрт возьми, какой в них смысл?

По сути, это метод кнута и пряника. “Если хочешь пряник, то изволь получить кнутом”. Может лучше остаться дома иж стать сапожником или конюхом? Игрокам это скучно, персонажам тоже, да и не разбогатеешь так. Почему бы не вступить в армию? Это уже не скучно, но кто захочет, чтобы ему указывали, с кем и когда сражаться? И эта военная дисциплина? Пфф...

Итак, эта игра про недисциплинированных адреналиновых наркоманов, которые хотят стать богатыми, ни дня не занимаясь честным трудом. Давая зацепку на такую игру, рефери подразумевает две вещи: «тут есть пряник!» и «в погоне за сокровищами вы даёте мне право устраивать неприятности вокруг и сделать всё возможное, чтобы до смерти захлестать вас этим кнутом!» И игроки пойдут на это, и им понравится (если и кнут, и пряник достаточно интересны!), ведь что ещё можно ожидать от игры за персонажей, лезущих в тёмные дыры, будучи вооружёнными до зубов и готовыми грабить и убивать?

Само собой, некоторым людям это не понравится. Кто-то может сказать, что это **вздох** рельсы! Да, как и в *«Серебряной стреле»*, *«Поезде страха»*, *«Убийстве в „Восточном экспрессе”»* или *«В осаде 2»*.

Чух-чух! Все на борт!

О, и вот ещё что... одно из главных преимуществ рефери — это возможность рассла-

биться и слушать, как персонажи игроков, тратят время на планирование, представляя себе намного худшие и сложные ситуации, чем те, что грозят им на самом деле. Наблюдать как они тонут в собственной паранойе просто потрясно. Но в этом приключении, как только оно начнётся, для подобного не останется места. Темп должен быть быстрым, и для этого важна не только скорость игроков, но в равной степени скорость и вовлечение рефери из-за особенностей карты и, в кои-то веки, проактивного поведения монстра.

Иногда рефери тоже придётся попотеть.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Итак, тирада вначале объясняет, как будет развиваться приключение, если всё пойдёт по плану (что не гарантировано — будьте готовы выкручиваться, так как игрокам плевать на вашу подготовку). Но если что и делает ролевые игры потрясающими, так это то, что у них есть не только игровая составляющая, но и повествовательная: выдуманный мир и контекст, в рамках которого происходит игра. Идея состоит в том, что всё действие происходит в мире, который так же реален для персонажей, как и реальный мир для нас.

Следуя за повествованием, раскрывая образы и строя совместную историю или сеттинг без игровой составляющей ролевых игр, вы занимаетесь в худшем случае задротством, а в лучшем — написанием рассказов. В то же время, только игровая составляющая без всех этих вещей, что увязывает их вместе — та ещё скукотища.

Итак, мы разобрались с «игровой» частью приключения, затем добавили в неё общий концепт «культа, поклоняющегося нечестивому богу». Но что заставит это приключение выстрелить? Надо сказать, что история о «зловещем культе отвратительного и коварного бога» — настолько же затасканная, как и «племя гуманоидов, угрожающее человеческим владениям» в качестве сюжетной зацепки. Конечно, на игре даже такая общая установка может оказаться интересной, но разве найдётся рефери, который вложится по максимуму, чтобы воплотить её в жизнь? Но, что более важно с точки зрения издателя, чем это приключение про «зловещий культ отвратительного и коварного бога» отличается от других подобных приключений или от того, что мог бы придумать любой рефери без сторонней помощи?

Предыстория с деталями культа, рассказывающая, кем является Ползучий бог на самом деле, связывает сценарий с реальным миром. Она придаёт ему больший вес и делает его гораздо более интересным, чем если бы этого не объяснили, использовали какую-то переработку старой истории или целиком выдумали её.

Бóльшая часть этой информации предназначена только для рефери, и маловероятно, что до неё доберутся игроки. Кто-то может посчитать это «флаффом», совершенно неважным для приключения, но я с этим не согласен. Подобные детали помогают рефери понять образ мышления этого приключения, могут быть важным фактором, чтобы привлечь рефери поскорее провести его, и повлияют на то, как он будет отыгрывать сам культ. Это очень важный момент. Это как раз те вещи, что оживляют игру и заставляют игроков надолго её запомнить. И именно это, и только это, является показателем хорошего приключения.

Как всегда, я хотел бы узнать, что произошло на игре, в рамках которой вы провели это приключение.

lotfp@lotfp.com

Джеймс Эдвард Ранги IV
7 марта 2012
Хельсинки, Финляндия

ПОДГОТОВКА

Это приключение связано с необычными обстоятельствами, окружающими одну старую деревенскую церковь. Чтобы не делать модуль чересчур многословным, детально описаны только церковь и подземелье под ней. Подробности о близлежащей деревне и окрестностях опущены, поскольку не важны для приключения — они попросту могут быть обычными или скучными. Само собой, рефери волен наполнить окружающую территорию деталями.

При размещении приключения в кампании, рефери нужно обратить внимание лишь на то, что район должен быть сельским и находиться в весьма холмистой местности.

Зацепка или мотивация для того, чтобы привести персонажей игроков в церковь, зависит от рефери, который знает, как вовлечь игроков в приключение лучше, чем любой автор. Не стоит использовать зацепки, которые бросают подозрение на священника или деревенских жителей до начала приключения, так как естественная паранойя приключенцев разовьётся в любом случае. Как только персонажи игроков узнают и о церкви, и о двери на склоне холма, приключение можно начинать.

Одна из особенностей, о которой должен знать рефери, заключается в том, что приключение проводится в сеттинге реальной истории Земли, примерно 1600 года н. э. Хотя большинство кампаний, использующих LotFP или подобные системы, не используют историческую Землю в качестве сеттинга, это не должно вызвать проблемы, поскольку рефери должен уметь искусно вносить изменения в приключения в соответствии с потребностями своей кампании. Поскольку многие кампании следуют традиционному подходу «всего понемногу», достаточно просто изменить имена религиозных деятелей, чтобы завуалировать происходящее. Или же, наоборот, ничего не меняйте и просто включите христианство в кампанию, поскольку «Нет других богов, кроме Меня» может быть прочитано как «Есть и другие боги, но Я на первом месте!» — что всё равно в значительной степени соответствует тому, как религия работает во многих кампаниях, где при множестве богов в сеттинге конкретный жрец или почитатель следует только за одним из них.

ИСТОРИЯ АВГУСТИНА

Августин Кентерберийский известен во всём христианском мире как первый архиепископ Кентербери. Он был неутомим в распространении веры, его Григорианская миссия 597 года была ключевой в рехристианизации Британии.

История говорит нам, что он умер в 604 году, затем был похоронен в аббатстве Святого Петра и Павла (ныне территория

Кентерберийского собора), а затем канонизирован Римской Католической Церковью (статус также признан как Англиканской, так и Православной Церквями).

История лжёт, а правда известна лишь немногим.

Августин не умер 26 мая 604 года. Группа отступников, отказавшихся обратиться ко Христу, ввела ему паралитический яд, и Августин был похоронен заживо. Но это было лишь началом языческой мести.

Заговорщики выкопали Августина и отвезли в церковь, которую они захватили неподалёку от Дувра. Совершённые над Августином нечестивые обряды превратили его в нечто ужасное: Ползучего бога. Затем существо было сброшено в катакомбы под церковью — доживать остаток своих дней.

Язычники не осознавали, что превращение сделало Августина, по сути, бессмертным; без полноценной смертной формы не было тела, слабеющего с возрастом, не было и естественных биологических процессов, которые могли бы привести к смерти. Таким образом, заговор превратился в культ, а месяцы на страже в ожидании смерти ненавистного святого сменились годами. Со сменой поколений и гибелью первоначальных языческих верований, всенощное бдение превратилось в поклонение.

Нормандское завоевание 1066 года положило конец этому культу, так как его покровители в английском обществе были вытеснены чужеземцами, и вскоре культ и его тайна были раскрыты епископским расследованием.

Это открытие создало большую проблему для норманнов. Августин жив, хоть и пребывает в самой извращённой форме, какую только можно себе представить. Он должен быть в безопасности, и никто никогда не должен об этом узнать. Вскоре был основан тайный орден, состоящий из тех, кто знал, и миссия которого — заботиться об Августине изо всех сил и защищать его постыдный секрет любой ценой.

ЗАМЕТКА

В «*Ползучем боге*» используется серебряный стандарт. Если в вашей кампании используется золотой стандарт, просто измените все упоминания о см на зм.

Для этого тайный орден совершает двойной обман. По мнению большинства местных жителей, церковь неотличима от прочих, но тайный орден делает вид, что продолжает прежний богохульный культ, поклоняясь Ползучему богу, объясняя тем самым скармливание ему незваных гостей, если те узнают слишком много об Августине. Тем не менее, члены ордена набожны в своей христианской вере и в своей верности Риму.

Что касается самого Августина, он получил обширное повреждение мозга во время погребения, а после того, как его трансформировали и оставили в темноте на века, он, ко всему прочему, стал безумно жестоким. Остались лишь самые слабые проблески памяти о том, кем он когда-то был, которые проявляются в безуспешных попытках сгуститься в человеческую форму. Теперь он просто бездумно бродит по залам в поисках добычи, чтобы удовлетворить свой ненасытный голод — голод, который не имеет естественной цели, поскольку у него нет реальной потребности в пище.

ПОЛЗУЧИЙ БОГ

Без брони, Скорость 30', HD 5, 90 HP, 1 Атака наносящая 1d6 урона, Боевой дух 7

ЗАМЕТКИ И СПОСОБНОСТИ

Ползучий бог способен застать врасплох с шансом 3 из 6, если группа движется быстрее скорости исследования навстречу ему в области с тонким следом слизи, и шансом 5 из 6, если группа движется к нему с той же скоростью в области с толстым следом слизи.

Ползучий бог, как правило, атакует, формируя край своего тела в грубую ложноножку и ударяя ей свою жертву словно дубинкой. Когда его противник падает (или когда

он находит кого-то или что-то, лежащее на земле), Бог обволакивает его и начинает процесс поглощения, который занимает около десяти минут для объекта размером с человека (со всем имуществом, если речь идёт об упавшем персонаже). В течение этого времени он будет игнорировать всё остальное вокруг себя, если только на него не нападут.

Если его атакуют во время питания, он будет отмахиваться с помощью вытянутой ложноножки (длиной до 10 футов) от каждого нападающего, пока его не перестанут атаковать. Во время питания эти атаки получают штраф -2 к попаданию.

Если персонаж решит перепрыгнуть или обойти существо (скажем, если он находится в тупике, а Бог приближается), оно будет выпускать нити, пытаясь помешать персонажу. Те, кто пытается обойти существо, должны сделать спасбросок против паралича, чтобы пройти мимо него в этом раунде (неудачный спасбросок означает, что персонаж остаётся в диапазоне ближнего боя). Если существо занято поглощением, спасбросок выполняется с бонусом +2.

Ползучий бог, восстанавливает 3 HP в начале каждого раунда, даже если они меньше нуля. Существо окончательно умирает только если его HP опускаются ниже нуля после потери регенеративной способности.

Святая вода исцеляет Бога на 1d8 HP.

Ползучий бог меняется, пожирая жертв. Эти изменения носят постоянный характер.

- ¶ За каждый уровень, которым обладала жертва, Бог добавляет +1 к своему максимальному количеству HP.
- ¶ Если персонаж был способен произносить заклинания мага или имел врождённые заклинательные или магические способности, способность Бога к регенерации увеличивается на один пункт.
- ¶ Если персонаж был способен произносить заклинания жрецов, способность Бога к регенерации уменьшается на одно очко.

Кроме того, его характеристики меняются, если он поглощает магическое снаряжение (включая зелья, но не включая свитки). Эти изменения также носят постоянный характер.

- ¶ Любой магический предмет с защитными возможностями улучшает его Класс Брони на 1 очко.
- ¶ Любой магический предмет, обладающий наступательными способностями или бонусами, увеличивает его кубик урона на одну ступень (урон d4 становится уроном d6 и т. д.).
- ¶ Любой другой магический предмет увеличивает максимальное количество HP существа на единицу.

Пожирание персонажей нулевого уровня и мирских существ не меняет характеристики Бога.

Ползучий бог устроил логово в локации 1:13, но часто бродит по проходам лабиринта под церковью. По воскресеньям во время богослужений, когда церковь полна, Бог задерживается под ямой, покачиваясь в такт пению.

Бог может просачиваться под двери, но это занимает полный ход, и он уязвим для атак, поскольку он не может нанести ответный удар, распластавшись таким образом. В этом случае он предпочтёт ждать за дверью до тех пор, пока не будет никакого движения или звука изнутри в течение 1d4 дней, или пока он не услышит другой шум, который отвлечёт его.

Он боится свежего воздуха, поэтому не будет пытаться пробраться через дверь в локации **2:01**.

ПРЕПОДОБНЫЙ ЭЛРОЙ БЭКОН

Отец Бэкон является главой как церкви, так и общины вокруг неё, а также соблюдает договор, который держит Ползучего бога в тайне и безопасности. Он является жрецом 3-го уровня (15 HP), но не приключенцем.

В его комнате хранится меч, но он не имеет доспехов и не носит оружия при себе в повседневной жизни. У него есть ключи от локации **C:01** и от двери и шкафчика в **C:06**.

Он не покажется недружелюбным и никогда не станет нервным или подозрительным, но ему очень не нравится иметь дело с незнакомцами, особенно с теми недисциплинированными нарушителями спокойствия, которыми очевидно являются большинство групп персонажей игроков, из-за вероятной необходимости убить их.

Он будет категорически непреклонен в том, чтобы не допускать посетителей за пределы церковного алтаря. Если же задние комнаты будут обнаружены, Бэкон сменит стратегию. Он скажет, что яма была там с тех пор, как была построена церковь (правда), и что никто, связанный с церковью, не спускался в яму (тоже правда, по крайней мере в течение последних нескольких поколений). Само собой, ему любопытно, что может быть там внизу (см. локацию **C:08**: боковые проходы, ведущие из локации **1:01**, не видны сверху ямы, и зеленоватый осадок виден на полу ямы, если опустить туда свет), но это не слишком беспокоит его, поскольку он никогда не слышал, чтобы что-то поднималось из ямы наверх за всё то время, что церковь была здесь (правда!).

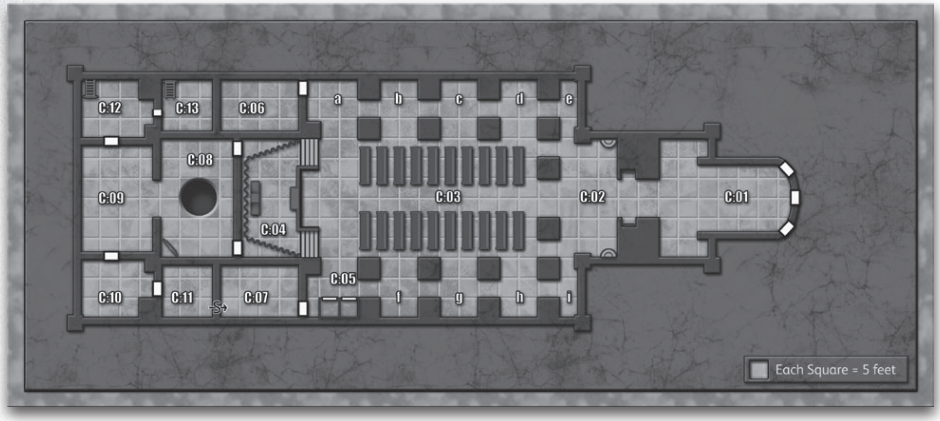
Однако, как только яма окажется обнаружена, очевидцы должны будут умереть. Бэкон достаточно умён, чтобы понимать, что попытка прямого насилия над путешествующими приключенцами — это самоубийство, даже если удастся собрать большое количество жителей деревни, поэтому он придумал другие способы устранения любой опасности для Бога внизу.

«Так что же? Вы хотите спуститься в яму и посмотреть, что там внизу? Зачем? О, так вы охотники за сокровищами, и думаете, что там может быть что-то ценное? Чудесно! Вот что я вам скажу: если там есть какие-то религиозные реликвии, вы, конечно, должны будете передать их Церкви. Но всё остальное, что вы там найдёте, можете оставить себе! Вам нужна помощь? Я могу позвать несколько рабочих с фермы из деревни, которые, вероятно, не будут возражать пойти с вами за долю. Вероятно, вам придётся пообещать им награду в виде серебра или чего-то ещё за то, что они пойдут с вами, это будет справедливо, если там внизу ничего не окажется».

В нужный момент он даст сигнал детям, которые позвонят в церковный колокол (см. ниже), призывая местных жителей.

Если персонажи спустятся в дыру в одиночку, то естественно, верёвка или любой другой способ, используемый для спуска, будут перерезаны, подняты и т. д., как только персонажи игроков исчезнут из поля зрения, или раньше, если все персонажи игроков будут внизу и, замешкавшись, решат вернуться наверх. Прибывшие жители деревни будут оставаться над ямой в течение нескольких дней (держась подальше от края, чтобы не стать целью дистанционных атак или заклинаний), чтобы убедиться, что никто не пытается сбежать.

Если персонажи игроков наймут жителей деревни в качестве спутников для исследования, жители деревни, конечно же, захотят, чтобы персонажи игроков пошли первыми. «Вы возглавляете эту экспедицию...» Если персонажам это не понравится, то самый старый из собравшихся жителей деревни вызовется, чтобы спуститься после первого персонажа игрока, и возможно кто-нибудь ещё, до того, как все персонажи игроков окажутся внизу, но верёвка в любом случае будет перерезана, как только последний из персонажей игроков окажется внизу. Обречённые



крестьяне сочтут себя мучениками — безопасность Святого Августина важнее жизни любого из них. Они начнут распевать гимны так громко, как только смогут, и повсюду будут преследовать персонажей игроков, чтобы убедиться, что Бог не потерял их след.

Удар в гонг прозвучит, как только персонажи игроков окажутся внизу (см. Погоню).

Однако, ни в коем случае Бэкон или кто-либо из собравшихся местных жителей не покажутся зловещими, угрожающими персонажам игроков или особенно стремящимися загнать персонажей игроков в яму. Если персонажи игроков будут колебаться по поводу спуска в яму, никто из местных жителей не поддержит эту идею: «Очевидно, там нет ничего ценного, иначе мы бы сами что-нибудь организовали. Вряд ли эта церковь могла без ведома простоять поверх чего-то целую 1000 лет, верно?»

Если персонажи игроков захотят уйти, священник предложит им бутылку вина. «Мне пришлось забрать его кое у кого из прихода. Увы, он был слишком увлечён подобными вещами. Сам я предпочту шотландский виски, если захочу выпить, так что, может быть, вы больше его оцените? Оно французское, очень хорошее, как мне сказали».

Вино, конечно же, отравлено. Если персонажи игроков остановятся перекусить или купить пайки в местной деревне, в них тоже будет подмешано снотворное. За персонажами игроков будут следить, и когда (если) они потеряют сознание, их заберут.

Если дело дойдёт до этого, то в Дувр, лорду-надзирателю Пяти Портов, барону Кобэму будет отправлено срочное послание. Будут мобилизованы войска, чтобы задержать персонажей игроков и вернуть их в церковь к отцу Бэкону по обвинению в том, что они воры-цыгане.

Лорд Кобэм не знает ни о Боге, ни о том, что происходит вокруг, но он действительно обязан Бэкону несколькими крупными одолжениями (Бэкон имеет такое же преимущество перед большинством местных чиновников и бизнесменов) и поэтому пойдёт на это, не задавая никаких вопросов, поскольку персонажи игроков — типичные бродяги, и это избавляет правительственные власти от проблем и волокиты, связанной с легальным разрешением дела. На уме у лорда Кобэма гораздо более важные дела.

Если персонажей игроков удастся опоить, они проснутся на дне ямы под пение многих жителей деревни, смотрящих на них сверху вниз. У персонажей игроков отберут всё дальнобойное оружие и боеприпасы, но не тронут остальное снаряжение или ценности — жители деревни не будут их грабить, они знают, что Бог будет питаться этими вещами так же, как и их хозяевами.

Удар в гонг прозвучит, как только персонажи игроков проснутся.

Независимо от того, каким образом персонажи игроков окажутся на дне ямы, если это возможно, отец Бэкон извинится перед ними сверху, прежде чем отойти от края ямы. Он будет искренен в своих извинениях.

ДЕТИ

Трое юных подопечных отца Бэкона (Тимми Бёрнс, Барни Стоджес и Фредди Симмс в возрасте от 8 до 11 лет) помогают в повседневном содержании церкви и, что более важно, действуют как его глаза и уши, когда рядом находятся посетители.

Они обычно не участвуют в делах, связанных с Богом (они даже не знают о нём и никогда не присутствуют при использовании ямы), но у них есть несколько инструкций, которые они будут выполнять без колебаний. Если в церкви случатся неприятности и отец Бэкон окажется под угрозой, или по его сигналу, они должны звонить в церковный колокол. Один поднимется по лестнице (между **C:01** и **C:02**), другой влезет через люк на крышу (местоположение **C:13**), а третий выскочит за дверь, чтобы позвать на помощь.

ДЕРЕВЕНСКИЕ ЖИТЕЛИ

Местные жители, посещающие церковь, все являются персонажами 0-го уровня, — достойные обычные люди во всех отношениях, кроме одного: они знают тайну Ползучего бога и сделают всё, чтобы защитить её.

Важно отметить, что в намерения этих людей никогда не входили похищения или убийства. Они предпочли бы просто кормить Бога коровами, овцами или свиньями (они не знают, что Бог не нуждается в еде). И всё же тайна должна быть сохранена. Только в том случае, если тайна находится под угрозой (достаточно просто узнать о существовании катакомб под церковью), жители деревни будут действовать, чтобы схватить узнавшего и сбросить его к Богу.

До тех пор, пока гости будут вежливы и не особо любопытны, жители деревни будут искренне гостеприимны и щедры. Они в большинстве своём являются образцовыми христианами, верными короне и желающими благодати всем людям.

Лазейка с внешней дверью (см. локацию **2:01**) является предметом разногласий между членами Ордена. Её засыпали в разное время на протяжении веков, но нынешний руководитель считает, что должен быть и другой выход из катакомб, на случай если с церковью случится что-то катастрофическое. Прошлый опыт показал, что сокрытие входа

ЗАМЕТКА

Возможно (даже вполне вероятно с некоторыми группами), что персонажи игроков не попадутся ни на один из трюков и не будут пойманы в ловушку в подземелье, особенно если рефери окажется слишком нетерпеливым и будет заставлять их спуститься туда. Неважно. Если они просто уйдут, то оставят позади много сокровищ. Если они сделают что-то опрометчивое, например, убьют священника и/или группу деревенских жителей и уйдут, то вскоре за ними придут законные власти, и этого будет достаточно для приключений. Ничего не форсируйте; это приключение обеспечивает среду и удобное руководство для решения проблемы «что произойдёт, если...?» в пределах этой среды. Это приключение — не дубина, которой нужно дубасить игроков.

Имейте в виду, что если игроков обманом отправить исследовать подземелье и за этой уловкой будет стоять священник, то в будущем они будут гораздо более подозрительными по отношению к кажущимся дружелюбными персонажам ведущего. Как бы то ни было, встречи со сверхъестественным часто делают невозможным адекватное взаимодействие с миром после этого.

не препятствует его обнаружению, но затрудняет выяснение того, кто и когда его обнаружил, и чаще всего причиной этому является излишнее любопытство. Нынешняя идея заключается в том, что не скрытая дверь облегчает наблюдение за ней, а табличка на двери (см. **2:01**) означает, что внутрь заходят только бесчестные люди.

Жители деревни обычно не вооружены (хотя большинство мужчин и мальчиков носят с собой небольшой нож), но когда церковный колокол звонит не перед воскресной службой, они быстро прибывают в церковь (2d10 прибывает примерно через три хода, ещё d10 через каждый ход после этого), вооружённые в основном сельскохозяйственными орудиями и готовые к неприятностям.

ПОГОНЯ

Вполне возможно, что это приключение приведёт к погоне, поскольку Бог преследует приключенцев, которые отчаянно ищут выход. На самом деле, приключение построено вокруг этой идеи.

Подземелье рассчитано на то, что Ползучий бог, не является чем-то, что группа может победить, но они легко могут убежать от него, если решат, что их жизни ценнее тяжёлых вещей или сокровищ. Поскольку группа движется быстрее него, у них будет некоторое преимущество и время, чтобы оценить окружение, выяснить как убежать и, возможно, собрать кое-какие сокровища по пути.

Чтобы это приключение работало должным образом, нужно уделять пристальное внимание скорости движения и нагрузке. Обычная скорость движения, указанная для ненагруженных персонажей (120 футов для *LotFP Weird Fantasy Role-Playing*, как и для большинства аналогичных игр) рассчитана на 10-минутный ход, что является смехотворно медленной скоростью. Однако, это игровая абстракция, которая предполагает, что группа составляет карту (обычный процесс рисования — это то, что персонажи на самом деле делают в игре!), активно ищет интересное содержание (например, сокровища или ловушки) и совсем не хочет наткнуться на врагов неподготовленными. Это не является «нереалистичным» для тех, кто когда-либо путешествовал в непроглядной темноте незнакомой пещеры или подвала только с факелом или фонарём.

Если вы бежите через подземелье, то никакое картографирование или исследование окружающей среды невозможно, и вы не заметите врагов, если они не несут собственный источник света, пока буквально не столкнётесь с ними. На самом деле, боковые проходы и тому подобное, скорее всего, тоже останутся незамеченными, но рефери можно пренебречь этой реалистичностью для целей данного приключения, ведь игрокам и без этого будет довольно неприятно.

Скорость бега без нагрузки составит привычные 120 футов за 6-секундный раунд в *LotFP*. В результате это даст скорость 13.64 мили в час (~22 км/ч), что примерно соответствует среднему человеческому уровню. Хотя приключенцы часто считаются лучше среднего человека, мы можем назвать это усреднённой скоростью, и не принимать во внимание ускорение в самом начале, или усталость по мере бега. И поскольку монстр будет использовать то же самое правило, то никаких проблем не возникнет.

Есть несколько способов как провести это преследование через подземелье. Мы представим здесь «Лёгкий способ» и «Сложный способ».

СЛОЖНЫЙ СПОСОБ

При «сложном способе» рефери должен постоянно отслеживать, где именно находятся все, кто есть в подземелье. Рефери должен подробно изучить карту и поэтому будет знать самый быстрый способ добраться из одной точки в любую другую точку подземелья. Когда группа шумит или Бог находится в таком месте, что видит их свет из-за угла, он будет быстро двигаться в сторону приключенцев (30 футов за раунд), чтобы атаковать.

ЛЕСТНИЦЫ И СТУПЕНИ

При подъёме по ступеням их следует считать в два раза большим количеством клеток, чем они есть на самом деле (таким образом, один подъём занимает четыре клетки на один лестничный пролёт), а лестницы должны считаться в *десять* раз большим количеством клеток. Бог *может* подниматься по лестницам и ступеням.

При спуске по лестнице считайте их вчетверо большим количеством клеток (они не гладкие, поэтому скольжение вниз исключено), или персонаж может спрыгнуть вниз без каких-либо временных затрат (но должен сделать спасбросок против паралича или получить d6 урона). Бог может соскакивать с лестниц, не получая повреждений.

Ступени ведущие вниз считаются вдвое большим количеством клеток, чем они есть на самом деле, если персонаж бежит и не хочет случайно упасть. При успешном спасброске от паралича, ступени можно не считать вовсе, или можно считать их фактическое количество клеток, в таком случае спасбросок делается с бонусом +3 (модификатор ловкости применяются для обеих проверок). Если спасбросок провален, персонаж получит 1d4 урона и вывихнет лодыжку, от чего его скорость снизится на 25 % пока он не вылечится.

В противном случае он будет курсировать по подземелью наугад (только по тем коридорам, которые имеют следы слизи) со скоростью 10 футов за раунд.

Бог немедленно бросится исследовать любой громкий шум и всегда будет ползти на свет. Наиболее распространёнными источниками шума в приключении, вероятно, будут удары гонга в локации **C:08**, обрушение входа в **2:01** и раскопки тайников, расположенных по всему лабиринту.

Если предположить, что Бог начинает в своём логове (локация **1:14**) в начале приключения, то ему потребуется 11 раундов, чтобы достичь дна ямы (локация **1:01**) или около 32 раундов, чтобы достичь заднего входа (локация **2:02**). Толстый слой слизи тянется от логова существа в **1:01** и к внешнему входу в **2:02**, так что отследить этот путь по лабиринту не составит труда.

ПРОСТОЙ СПОСОБ

При «простом способе» рефери должен следить за движением монстра, как указано выше, только когда тот находится в пределах прямой видимости группы или в пределах прямой видимости их света.

Поскольку есть только три участка с лестницами/ступенями, которые ведут в тупики (оговорюсь: один из них включает лестницу, ведущую к секретному выходу, который является тупиком, пока выход не будет найден, и есть ещё одна тупиковая лестница в области, где Бог не может находиться), достаточно просто считать блуждающего Бога бродячим монстром и броском определять, его появление. Базовый шанс столкнуться с Богом — 1 из 12 каждый ход. Совершайте проверку всякий раз, когда группа находится на развилке (лестницы и ступени тоже считаются), где след слизи идёт несколькими путями. Если Бог появится, он придёт с одного из новых путей. В дополнение, делайте проверку, когда группа движется по длинному (100 футов+) прямому коридору. В случае, если Бог появится, то он, конечно же, придёт с той стороны, куда они направляются.

Следующие модификаторы складываются и сбрасываются только после встречи с Богом:

- Добавьте +2 к шансу, если группа движется со скоростью исследования
- Добавьте +1 к шансу, если группа движется с нормальной скоростью
- Добавьте +2 за каждый открытый тайник с сокровищами (и делайте немедленную проверку при открытии)
- Добавьте +1, если группа будет шуметь (включая оживлённые дискуссии о том, что делать дальше)
- Добавьте +2, если он преследует тех, кто плохо себя вёл перед церковным распятием

КЛЮЧИ К КАРТЕ

Уровни подземелья изобилуют множеством пролётов и лестниц , ведущих к другим уровням. Данные особенности одновременно выделены цветом и пронумерованы римскими цифрами, для более наглядного восприятия.

Голубые метки с золотой монетой — это тайники с сокровищами. Стены, в которых они расположены, чётко помечены (см. локацию **2:02**) так, что персонажи игроков легко смогут их увидеть. В них (возможно) содержатся сокровища, см. раздел Тайники с сокровищами.

Красные метки обозначают области, где потолочные опоры явно ослаблены. При желании, пройдя проверку Архитектуры, персонаж может обрушить подобный проход. Обратите внимание, что Ползучий бог не станет пытаться протиснуться сквозь обрушившийся туннель, однако, если свод обрушится на него, он сможет из-под него выбраться (через d10 ходов). Для простоты считайте, что обрушение никак не сказывается на уровнях над данным проходом.

Высота каждого уровня от пола до пола составляет 20 футов.

ЦЕРКОВЬ

Самая заметная особенность церкви — полное отсутствие окон. Снаружи здания можно заметить следы оконных проёмов, но их все когда-то очень давно заложили.

C:01 ВХОД

Все три тяжёлые деревянные двери укреплены, чтобы защитить церковь на случай нападения. Обычно они открыты, но на каждой установлены сложные и тяжёлые замки (ключ у Отца Бэкона), а также могут быть заперты на засов.

C:02 КУПЕЛЬ

Хоть вода здесь и почитается всеми святой, но это не «Святая вода» в рамках игровых терминов... но если Бог поглотил человека в течение последних 24 часов — в таком случае вода здесь не только является святой, но и вдвойне эффективна против уязвимых к ней врагов.

Лестницы на колокольню находятся в проходе, к востоку от купели.

C:03 НЕФ

Неф церкви ничем не примечателен, будучи почти целиком заставлен скамьями. На стенах развешаны светильники, зажжён из них лишь один — если только не идёт служба.

Ночью, или же во время отсутствия Отца Бэкона в церкви, здесь будут находиться один-два крепкого вида крестьянина. Они будут дружелюбны с посетителями, но проследят, чтобы никто здесь ничего не вынюхивал.

Различные картины развешаны в конце боковых проходов, все они не освещены.

Если спросить о значении любой из девяти картин, Отец Бэкон даст лучшее объяснение, на которое способен. Также он скажет, что: «Ох, большинство из них были здесь ещё до меня, но они стали как бы частью традиции, да и для такой небольшой церквушки, обладать такими картинами — большая удача, так что мы продолжаем их хранить». Значение картин священник объясняет следующим образом:

A. На северной стене копия Тайной Вечери Да Винчи. Безупречна во всех отношениях, кроме того, что все изображены без одежд. “Я думаю, что это символизирует чистоту Владыки Нашего и апостолов. Интересная интерпретация, мягко говоря”.

B. На этой картине изображены голубое небо с несколькими облаками и пылающим солнцем, а также одно из созвездий. “Это показывает, что свет Владыки Нашего сияет ярче чем само солнце”.

C. На картине запечатлено кладбище, подпись гласит: Лука 12:15. “Говорит само за себя, не так ли?”

D. Здесь изображён Атлант, держащий мир на своих плечах, и Иисус, сияющий пред ним. “Это демонстрирует разницу меж древним языческим прошлым и современной просвещённой эпохой Христа. Обе фигуры показаны несущими вес мира на своих плечах, но где Атлас согбен под своею ношей, Христос жертвует собой с великою благодатью”.

E. На западной стене простое изображение, нарисованное, по видимости, ребёнком: пустое распятие, стоящее в поле цветов. Солнце тёмно красного цвета. “У нас было место на стене, а Тимми мечтает стать художником, поэтому мы позволили ему это нарисовать. Пожалуйста, не повредите какую-либо из других картин; если нам придётся одну из них снять, он захочет нарисовать и ей замену”.

F. Эта картина — просто чёрное полотно с одинокой белой точкой почти в центре. “Понятия не имею, что она значит. Но, полагаю, она достаточно безобидна, да и повод для беседы в церкви”.

G. Эта картина изображает осаду времён Первого Крестового Похода. Подписано “Числа 32:27”. “Тоже говорит сама за себя”.

H. Почти пустое полотно с несколькими брызгами красной краски, которая, пожалуй, может оказаться и кровью (но это не она). “Это показывает, сколь пуст и бессмыслен был мир до Христа, и как его жертва всё изменила, и теперь невозможно взирать на Мир, не признавая при этом Его присутствия”.

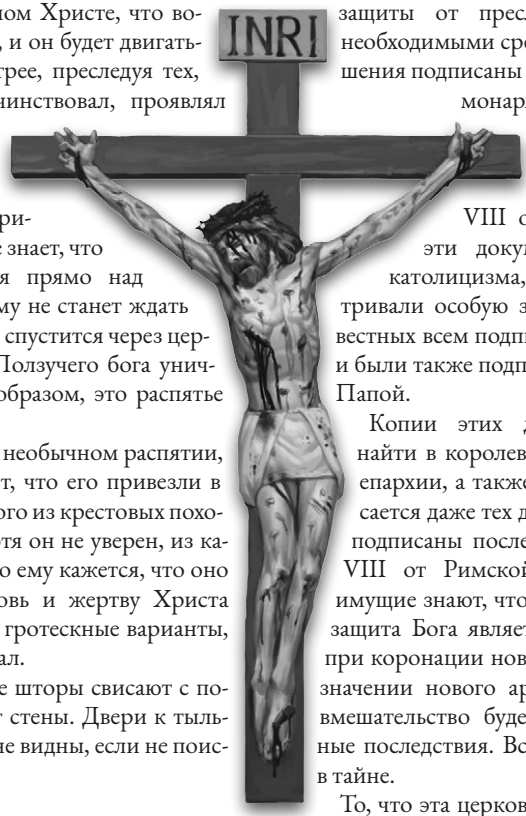
I. На восточной стене висит невероятная картина, изображающая Землю, луну, солнце и звёзды, формирующиеся из пульсирующей туманности (выдавая концепцию, которая будет сформулирована только тремя столетиями позже). Подписано “Бытие 1:1” “Разве это не демонстрирует мощь и великолепие Бога?”

Каждая из картин стоит 5d20×5 см, или 80% от этого, если продавать без рамы, кроме картин в e, f и h, которые не стоят ничего. Осведомлённые коллекционеры, впрочем, могут знать, откуда эти картины взялись...

C:04 СВЯТИЛИЩЕ

Перила перед алтарём отделяют паству от ступенек, ведущих к распятию. В крупные праздники здесь находится хор, но в остальном только отец Бэкон использует эту область во время богослужений.

Фигура на распятии, свисающая с потолка, измучена и искажена, с действительно жутким выражением, напоминающим всем, кто видит её, о великой жертве, принесённой Христом за них. Ползучий бог может чувствовать через это распятье (видеть, слушать, чуять... и да, чувствовать раны, изображённые на скульптурном Христе, что вовсе его не веселит), и он будет двигаться в два раза быстрее, преследуя тех, кто воровал, бесчинствовал, проявлял насилие, врал или действовал как-то скверно иначе перед ликом этого Христа. Однако, Бог не знает, что церковь находится прямо над его логовом, потому не станет ждать кого-то, кто может спустится через церковь в яму. Если Ползучего бога уничтожить каким-то образом, это распятье прольёт слёзы.



Если спросить о необычном распятии, Отец Бэкон скажет, что его привезли в Англию после одного из крестовых походов (это правда, хотя он не уверен, из какого именно), и что ему кажется, что оно представляет любовь и жертву Христа больше, чем менее гротескные варианты, которые он встречал.

Длинные чёрные шторы свисают с потолка и закрывают стены. Двери к тыльной части церкви не видны, если не поискать за шторами.

C:05 ИСПОВЕДАЛЬНИ

Тут Отец Бэкон принимает исповеди членов его паствы. В них нет абсолютно ничего необычного.

C:06 КОМНАТА СВЯЩЕННИКА

Личная комната Отца Бэкона. Здесь есть кровать, письменный стол с масляной лампой, шкаф с одеждой и полка с религиозными и философскими текстами. Под кроватью запертый сундук (ключ всегда у священника) с множеством различных политических брошюр. Бэкон сам по себе не занимается политикой, но считает важным знать про текущее состояние общественного мнения.

Также в сундуке находится ряд документов, разрешающих существование католической церкви на этих землях с обещанием защиты от преследования любыми необходимыми средствами. Эти разрешения подписаны лично действующим монархом и архиепископом Кентерберийским. До отделения короля Генриха VIII от Римской Церкви эти документы не касались католицизма, а скорее предусматривали особую защиту для “дел, известных всем подписавшим сторонам”, и были также подписаны действующим Папой.

Копии этих документов можно найти в королевских архивах, Архиепархии, а также в Ватикане (это касается даже тех документов, которые подписаны после отделения Генриха VIII от Римской Церкви!). Власть имущие знают, что здесь происходит, и защита Бога является главной заботой при коронации нового монарха или назначении нового архиепископа. Любое вмешательство будет иметь долгосрочные последствия. Всё должно храниться в тайне.

То, что эта церковь (и деревня вокруг) католическая не очевидно. Соглашения, которые уберегают этих людей от английских антикатолических настроений также требуют от них особой осторожности. Только во время мессы становится очевидно, что это не англиканская церковь. И даже несмотря на это, ни отца Бэкона, ни его общину не заботят Рим или Папа так, как следование традиции, которая хранит тайну о Боге в безопасности от остального мира, и эта традиция католическая.

РАЗРЕШЕНИЯ

Список разрешений из локации **C:06** с именами подписавших, начиная с верхнего (и самого нового) к самому нижнему в стопке. Разрешения, отмеченные стрелкой (⇒) на английском, остальные на латыни.

⇒ Queen Elizabeth,
John Whitgift

⇒ Queen Elizabeth,
Edmund Grindal

⇒ Queen Elizabeth,
Matthew Parker

¶ Queen Mary
and King Phillip,
Reginald Pole,
Pope Paul IV

¶ Queen Mary
and King Phillip,
Thomas Cranmer,
Pope Paul IV

¶ Queen Mary
and King Phillip,
Thomas Cranmer,
Pope Marcellus II

¶ Queen Mary
and King Phillip,
Thomas Cranmer,
Pope Julius III

⇒ Queen Mary,
Thomas Cranmer,
Pope Julius III

⇒ Queen Jane,
Thomas Cranmer

⇒ King Edward VI,
Thomas Cranmer

⇒ King Henry VIII,
Thomas Cranmer

¶ King Henry VIII,
Thomas Cranmer,
Pope Clement VII

¶ King Henry VIII,
William Warham,
Pope Clement VII

¶ King Henry VIII,
William Warham,
Pope Adrian VI

¶ King Henry VIII,
William Warham,
Pope Leo X

¶ King Henry VIII,
William Warham,
Pope Julius II

¶ King Henry VII,
William Warham,
Pope Julius II

¶ King Henry VII,
Pope Pius III

¶ King Henry VII,
Henry Deane,
Pope Alexander VI

¶ King Henry VII,
John Morton,
Pope Alexander VI

¶ King Henry VII,
John Morton,
Pope Innocent VIII

¶ King Henry VII,
Thomas Bourchier,
Pope Innocent VIII

¶ King Richard III,
Thomas Bourchier,
Pope Innocent VIII

¶ King Richard III,
Thomas Bourchier,
Pope Sixtus IV

¶ King Edward V,
Thomas Bourchier,
Pope Sixtus IV

¶ King Edward IV,
Thomas Bourchier,
Pope Sixtus IV

¶ King Edward IV,
Thomas Bourchier,
Pope Paul II

¶ King Henry VI,
Thomas Bourchier,
Pope Paul II

¶ King Edward IV,
Thomas Bourchier,
Pope Paul II

¶ King Edward IV,
Thomas Bourchier,
Pope Pius II

¶ King Henry VI,
Thomas Bourchier,
Pope Pius II

¶ King Henry VI,
Thomas Bourchier,
Pope Callixtus III

¶ King Henry VI,
Thomas Bourchier,
Pope Nicholas V

¶ King Henry VI,
John Kempe,
Pope Nicholas V

¶ King Henry VI,
John Stafford,
Pope Nicholas V

¶ King Henry VI,
John Stafford,
Pope Eugene IV

¶ King Henry VI,
Henry Chichele,
Pope Eugene IV

¶ King Henry VI,
Henry Chichele,
Pope Martin V

¶ King Henry V,
Henry Chichele,
Pope Martin V

¶ King Henry V,
Henry Chichele,
Pope Gregory XII

¶ King Henry V,
Thomas Arundel,
Pope Gregory XII

¶ King Henry IV,
Thomas Arundel,
Pope Gregory XII

Продолжение на следующей странице

¶ King Henry IV,
Thomas Arundel,
Pope Innocent VII

¶ King Henry IV,
Thomas Arundel,
Pope Boniface IX

¶ King Henry IV,
Roger Walden,
Pope Boniface IX

¶ King Richard II,
Roger Walden,
Pope Boniface IX

¶ King Richard II,
Thomas Arundel,
Pope Boniface IX

¶ King Richard II,
William Courtenay,
Pope Boniface IX

¶ King Richard II,
William Courtenay,
Pope Urban VI

¶ King Richard II,
Simon Sudbury,
Pope Urban VI

¶ King Richard II,
Simon Sudbury,
Pope Gregory XI

¶ King Edward III,
Simon Sudbury,
Pope Gregory XI

¶ King Edward III,
William Whittlesey,
Pope Gregory XI

¶ King Edward III,
William Whittlesey,
Pope Urban V

¶ King Edward III,
Simon Langham,
Pope Urban V

¶ King Edward III,
Simon Islip,
Pope Urban V

¶ King Edward III,
Simon Islip,
Pope Innocent VI

¶ King Edward III,
Simon Islip,
Pope Clement VI

¶ King Edward III,
Thomas Bradwardine,
Pope Clement VI

¶ King Edward III,
John de Stratford,
Pope Clement VI

¶ King Edward III,
John de Stratford,
Pope Benedict XII

¶ King Edward III,
John de Stratford,
Pope John XXII

¶ King Edward III,
Simon Mepeham,
Pope John XXII

¶ King Edward III,
Walter Reynolds,
Pope John XXII

¶ King Edward II,
Walter Reynolds,
Pope John XXII

¶ King Edward II,
Walter Reynolds,
Pope Clement V

¶ King Edward II,
Robert Winchelsey,
Pope Clement V

¶ King Edward,
Robert Winchelsey,
Pope Clement V

¶ King Edward,
Robert Winchelsey,
Pope Benedict XI

¶ King Edward,
Robert Winchelsey,
Pope Boniface VIII

¶ King Edward,
Robert Winchelsey,
Pope Celestine V

¶ King Edward,
John Peckham,
Pope Nicholas IV

¶ King Edward,
John Peckham,
Pope Honorius IV

¶ King Edward,
John Peckham,
Pope Martin IV

¶ King Edward,
John Peckham,
Pope Nicholas III

¶ King Edward,
Robert Kilwardby,
Pope Nicholas III

¶ King Edward,
Robert Kilwardby,
Pope John XXI

¶ King Edward,
Robert Kilwardby,
Pope Adrian V

¶ King Edward,
Robert Kilwardby,
Pope Innocent V

¶ King Edward,
Robert Kilwardby,
Pope Gregory X

C:07 ДЕТСКАЯ КОМНАТА

В этой комнате спят три церковных ребёнка. Тут три кровати, комод и стойка в углу, на которой висит масляная лампа.

Дверь в эту комнату не оснащена замком. Потайную дверь со склада (локация **C:11**) с этой стороны не обнаружить и не задумано, что её будут открывать с этой стороны.

C:08 ЯМА

В центре этой комнаты находится яма диаметром 10 футов. Она 20 футов глубиной, но чтобы разглядеть её дно, нужно опустить туда источник света. Если сделать это, можно увидеть слой зелёного осадка на полу. Дно ямы — это локация **1:01**. Проходы, что ведут из локации **1:01**, нельзя разглядеть сверху ямы.

В углу комнаты находится большой гонг и молот.

C:09 ВЕЛИКОЛЕПНАЯ КАРТИНА

На западной стене висит великолепная картина, изображающая обращение Августина к королю Этельберту. Клирики немедленно узнают сцену (при условии, что они англичане или исповедуют авраамическую религию), у всех остальных шанс узнать её 1 из 6.

Картина длиной 20 футов, высотой 8 футов и прекрасно обрамлена. Картину целиком, вместе с рамкой, можно продать за 750 см коллекционеру, но рамка слишком большая, чтобы вынести её из церкви (картину нарисовали там, где она сейчас висит), и какой мастер возьмётся помогать грабить церковь? Сам холст стоит 500 серебра, но нужна профессиональная помощь, чтобы извлечь холст из рамки, иначе есть шанс 50% повредить его и уменьшить его стоимость в два раза.

C:10 КЛАДОВАЯ

В этом месте хранится всё военное снаряжение церкви. На стенах висит несколько “декоративных” мечей и щитов, но внимательный осмотр покажет, что все они готовы к бою и за ними хорошо следят. В углу лежит связка из сотни 6-футовых посохов. В ящиках можно найти дюжину бригантин (считается как кожаная броня) и наконечники копий, которые можно насадить на посохи. Сухие пайки на 100 дней (вяленое мясо) хранятся в бочках.

Также тут есть две бочки масла для ламп и, если в вашей кампании используется огнестрельное оружие, тут также есть коробка пороха, запас патронов и три мушкета с фитильными замками.

C:11 КЛАДОВАЯ

В этой комнате в груде ящиков хранятся предметы религиозного значения: святыни, кадильницы, распятия, свечи и тому подобное.

Секретная дверь ничем не прикрыта и открывается, если повернуть старый и неиспользуемый настенный подсвечник.

C:12 КЛАДОВАЯ

В этой комнате аккуратно составлены десятки ящиков с библиями. Не все ящики заполнены, и ящики над люком в полу пусты. Это секретный люк и его так просто не заметить, если убрать ящики. Абсолютно никто не знает про этот люк, даже Отец Бэкон.

C:13 КЛАДОВАЯ

В этой комнате также аккуратно сложены ящики с библиями. Прикрытый люк в потолке ведёт на крышу, откуда можно легко слезть на землю или залезть по наружной лестнице на вершину колокольни. Ящики под люком удобно сложены, чтобы обеспечить быстрый доступ.

УРОВНИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Если не указано иное, высота потолка во всех комнатах и проходах 10 футов.

1:01 ЯМА

Эта комната покрыта толстым слоем слизи; пожалуй, самым толстым, какой только можно обнаружить во всём комплексе. Даже логово существа покрыто ею не так сильно, так как там оно отдыхает. А здесь оно приходит в состояние сильного волнения, даже если всего лишь слышит пение во время воскресных богослужений.

В центре потолка находится шахта шириной 10 футов. Это шахта и есть яма из комнаты **C:08**.

1:02 СЛЕДЫ

Несколько следов, ведущих на юг, утоплены в пол. Кажется, что они исчезают в стене.

1:03 АЛТАРЬ НА ПОТОЛКЕ

Алтарь, покрытый резьбой (которая абсолютно бессмысленна), свисает с потолка (и на самом деле является его частью). Любые попытки обыскать этот алтарь занимают в два раза больше времени, чем обычно, если только персонаж не использует заклинание *Spider Climb* или что-то другое, что позволит ему удержаться на потолке для его изучения.

1:04 НОЧНЫЕ ПИСЬМЕНА

Эта комната будет выглядеть пустой при любом источнике света, но если здесь темно, то на западной стене станет видимой надпись, сделанная с помощью слизи подземного червя: «Не переходи через пропасть к тому, что проклято».

1:05 СФЕРЫ

Десять стеклянных сфер размером с человеческую голову окрашены в белый цвет и свисают с потолка. Только одна содержит хоть что-то (самоцвет, который спрятали, да так и позабыли, стоит 100 серебра). Разбивание сферы создаёт достаточно шума, чтобы добавить +1 к шансу встретить Бога (за каждую сломанную сферу, хоть этот шанс и сбрасывается после встречи Бога).

1:06 ОТВЕРСТИЯ

По периметру комнаты в 3 футах от пола расположены маленькие дырки (размером с большой палец) на расстоянии ровно 3 дюйма между собой (280 дырок в сумме). Каждая дырка глубиной 6 дюймов.

Если внимательно присмотреться, то можно заметить небольшой блеск в глубине каждой из них. Все они содержат по монете (одинаковый шанс для меди, серебра или золота), которые можно вытащить, если приложить усилие (например, по ходу на каждую?). Монеты настолько сильно прижаты к стенкам, что при вытаскивании часть монеты стирается, так что они сохраняют только 9/10 своей ценности.

1:07 КАРТА

На западной стене нарисованы буквы латинского алфавита, похоже на засохшую кровь:

D W D E S U S U S W D W W U W N N N E
S S S W D W W W W S U E N D N D W U E U

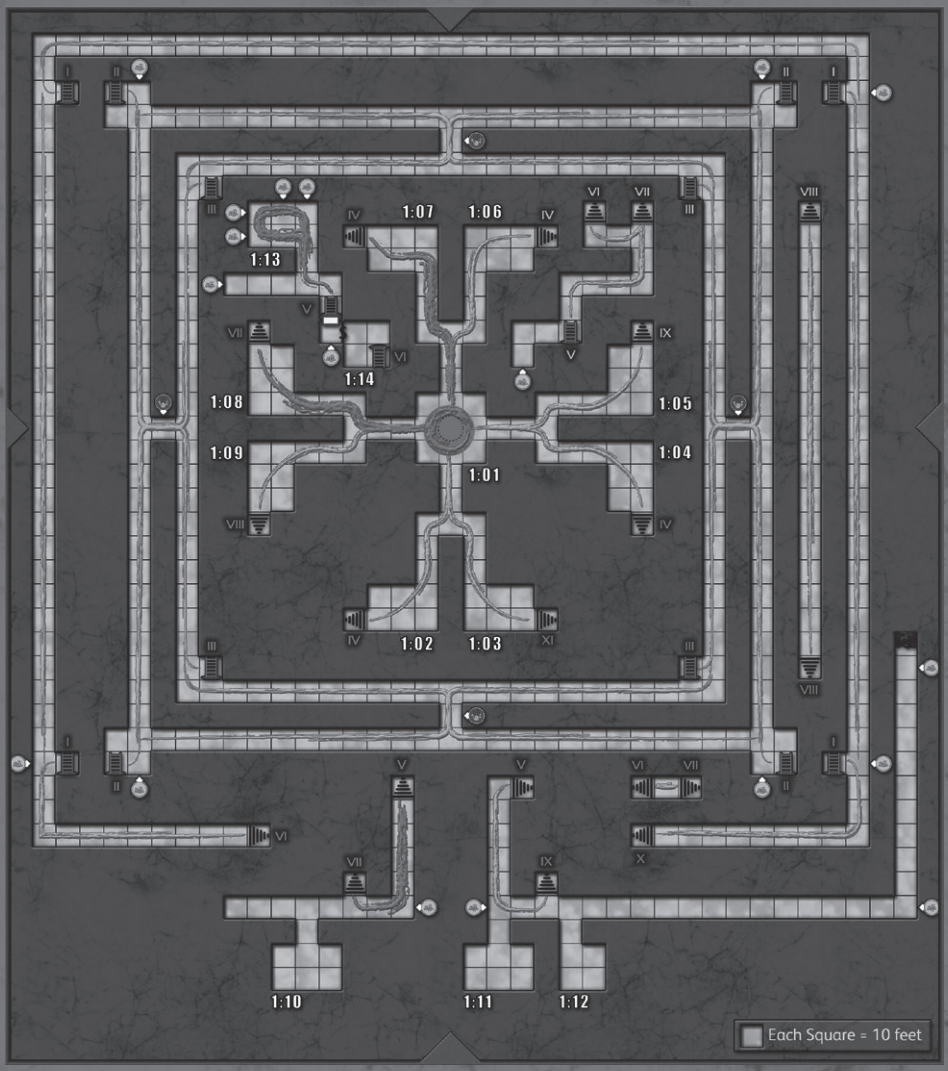
1:08 КАРТА ПОЛУЧШЕ

На западной стенопоре нарисованы буквы латинского алфавита, похоже на засохшую кровь: D E U S E U

1:09 НИЗКО ВИСЯЩИЕ ПЛОДЫ

На потолке растут странные лозы, с которых свисают круглые серые плоды. Если плод съесть, определите его эффект броском 1d8:

1.	Восстанавливает 1d8 HP.
2.	Плод лопается как воздушный шарик; шум добавляет +1 к шансу встретить Бога (сбрасывается после встречи).
3.	Вызывает сонливость у съевшего; двигается с половиной скорости и -2 к броскам инициативы на следующие 12 ходов.


1:01
1:02
1:03
1:04
1:05
1:06
1:07
1:08
1:09
1:10
1:11
1:12
1:13
1:14
Each Square = 10 feet

4. Ядовитый! Спасбросок против яда, если спасбросок пройден, то съевший получает 1d4 урона, и 1d8 если нет.
5. Никакого мгновенного эффекта, но через 1d4 недель из подмышек персонажа начнут прорастать лозы с плодами на них.
6. Персонаж развивает сонарное зрение и может «слышать» в темноте следующие 1d6 дней. Заметьте, что использование этой способности в этом подземелье добавляет +3 к шансу встретиться с Богом за каждый ход, в течение которого она используется (сбрасывается после встречи).
7. Пот персонажа испускает запах незаметный для людей (или человекоподобных существ), но отталкивающий для Бога. Бог не будет встречаться в течение следующих 2d12 ходов.
8. Мозг персонажа наполняется хлорофиллом. В течение следующих 1d6 месяцев персонаж исцеляется в два раза лучше, чем обычно, когда находится под воздействием солнечных лучей.

Если собрать плоды и не съесть их, они сгниют за один ход.

1:10 МЕРЦАНИЕ

Потолок покрыт вкраплениями (ничего не стоящих) кристаллов, которые сияют, когда на них попадает любой свет. Это сияние завораживает всех, кто смотрит на него (спасбросок против Магии, чтобы избежать эффекта), заставляя их забыться. Те, кто находятся под действием заклинания, не могут двигаться, и начинают петь. Их могут увести те, кто не попал под воздействие, но они должны двигаться с половиной своей скорости. Пение добавляет +2 к шансу встретиться с Богом.

Персонаж автоматически выходит из транса в случае появления опасности (такой, как Бог).

1:11 ЛИЦА

Два абсолютно идентичных демонических лица вырезаны в восточной и западной стенах. Во рту каждого лица есть затемнённое пространство. Всё что попало в рот одной статуи, выходит изо рта другой.

1:12 СИМВОЛ

На полу этой комнаты нарисован христианский символ шириной в десять футов, который обычно используется для отметки тайников с сокровищами. Под полом нет ни пустот, ни тайников.

1:13 ЛОГОВО

Это логово Бога. Здесь необычайно толстый слой слизи. Вскрытие тайников с сокровищами в этой комнате добавляет +4 к шансу встретиться с Богом (каждый!), но все четыре тайника обязательно будут содержать сокровища — перебрасывайте «пустые» результаты до тех пор, пока не выпадет хоть что-то.

1:14 ВЫХОД!

Дверь к югу от лестницы (V) заканчивается тупиковой комнатой с сокровищами, но секретная дверь довольно очевидна, если персонажи знают латынь, так как слово EFFUGIUM (что значит «выход») написано на стене, где расположена скрытая дверь.

Лестница вверх (VI) ведёт в комнату **C:12**.

2:01 ВХОД

Деревянные двери, армированные сталью. Они заперты снаружи на засов (что может намекнуть на то, что их поставили, чтобы держать кого-то внутри). Табличка на засове гласит: «Вход запрещён властью королевского казначейства».

Дверь подстроена: через 1d4 хода после того, как её открыть весь проход обвалится. Расчистка завалов может занять несколько часов.

Обратите внимание, что успешный поиск ловушек снаружи двери только покажет, что структура нестабильна; необходим успешный поиск ловушек изнутри (или в проходе, если дверь открыта), чтобы узнать, что так

изначально задумано.

То, что проход обрушен, местные заметят в течение дня. Два дня спустя несколько человек займутся расчисткой двери, чтобы восстановить её в изначальное состояние. Во время этой работы в гонг в локации **C:08** будут постоянно трезвонить, чтобы удержать Бога рядом с ямой. Время от времени Богу будут скармливать сельский скот, чтобы точно знать, что он не уполз от ямы и всё ещё следует своим привычкам.

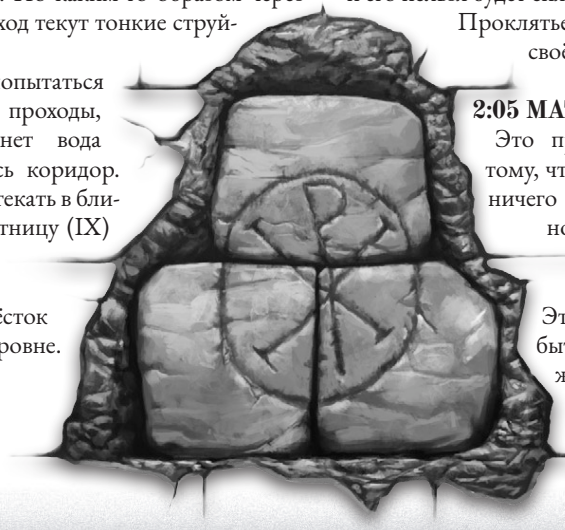
2:02 ФОЙЕ

На северной стене нарисована метка тайника с сокровищами, но он уже разломан. Оттуда свисает рука скелета (кистью внутрь), локоть и лучевая кость с оплавленным обрубком. В этом тайнике всегда должны быть сокровища: вся его суть в том, чтобы показать персонажам игроков, что этот символ значит сокровища. Перебрасывайте пустые результаты, пока не выпадет что-то ценное.

2:03 ОБВАЛЫ

Три обваленных прохода непроходимы. Изначально они вели к ступенькам и лестницам, что вели к четвёртому, пятому и шестому уровням, но все они были полностью завалены по той же причине, по которой образовался разлом на третьем уровне (локация **3:01**). Но каким-то образом через каждый проход текут тонкие струйки воды.

Если попытаться расчистить проходы, оттуда хлынет вода и зальёт весь коридор. Вода будет стекать в ближайшую лестницу (IX) и полностью затопит перекрёсток на третьем уровне.



2:04 ЦЕЛЕБНАЯ СЛИЗЬ

Из трещин на южной стене капает вязкая бледно-голубая слизь. Она приятно сладко пахнет, и если съесть её или нанести на раны, она вылечит 1d8 урона. Однако, взаимодействие слизи с телесными жидкостями выделяет сильный аромат, который привлекает Бога (+1 к шансам встретить Бога за каждого человека, использовавшего слизь; эти шансы сбрасываются лишь спустя 24 часа).

ТРИ ТЮРЬМЫ

Локации **2:05-2:07** — это тюремные камеры. Двери изготовлены из тяжёлого армированного дерева, каждая закрыта на три засова, которые также прикреплены к стене примитивными замками. Ключи были давно утеряны. В камерах нет ничего, кроме маленьких терракотовых статуэток (все три одинаковы) гротескно тучных женщин. Все статуэтки прокляты, и любой, кто коснётся их (даже не напрямую, с помощью кинжала, шеста или заклинания *Телекинеза*), получает проклятье.

Человек останется проклятым, пока его не снимут каким-то (магическим) способом, или пока он не умрёт. В этом случае проклятие возвращается к статуэтке. Если уничтожить статуэтку, пока персонаж проклят, проклятие останется с персонажем навечно, и его нельзя будет снять.

Проклятье у каждой статуэтки своё:

2:05 МАТЬ ПОЗВОЛЬ МНЕ

Это проклятие приведёт к тому, что персонаж не сможет ничего делать без единодушной поддержки какого-либо союзника поблизости. Эта поддержка должна быть устной. Рефери может трактовать термин «союзник» свободно.

Персонаж может действовать нормально, если он не окружён союзниками.

2:06 МАТЬ, НЕ ЗАБУДЬ МЕНЯ

Это проклятие потребует от персонажа всегда помнить имя любого персонажа или существа, если он уже было названо. Каждый раз, когда персонаж говорит или думает (считайте, что *персонаж* думает, когда игрок говорит не от лица персонажа), и при этом очевидно, что он забыл или игнорирует чьё-то имя, персонаж теряет очко Телосложения.

2:07 МАТЬ ЗНАЕТ ЛУЧШЕ

Это проклятие позволяет чуждому разуму управлять действиями персонажа... иногда. Три раза за встречу рефери может бросить 1d6, чтобы попытаться поменять действие персонажа, и если выпала 6, то персонаж вместо одного заявленного действия, делает то, что захочет рефери.

Если первые две попытки неуспешны, третий бросок автоматически считается как 6.

2:08 ЛЕСТНИЦА

Вдоль всей лестницы висят колокольчики, сотни маленьких колокольчиков. Использование этой лестницы (если каким-то образом не обезвредить колокольчики) добавляет +2 к шансу встретить Бога (сбрасывается после столкновения).

2:09 САМОЦВЕТ В ЗЕРКАЛЕ

Потолок этой комнаты покрыт зеркалом. В дополнение к тому, что он отражает под собой, кажется, что он отражает ещё висящий на верёвочке в центре самоцвет. Его видно только в отражении, не в реальности, потому его будет видно вверх ногами, если смотреть на зеркало.

Если кто-то попытается достать самоцвет, он обнаружит, что может пройти сквозь поверхность зеркала (бросание вещей в зеркало или другие попытки проверить, существует ли поверхность зеркала, не позволят обнаружить, что сквозь него можно пройти). Полностью прошедшие сквозь зеркало окажутся в огромном «нуль-пространстве» из чистой тьмы, лишь со стеклом под ними, которое работает как окно назад в реальный мир. Те, кто смотрят в зеркало из реального мира будут видеть всё это как обычное отражение, несмотря на то, что люди и предметы в нуль-пространстве не существуют в реальном мире. Самоцвет висит на 5-футовой нитке.

Если разорвать нитку (без этого не достать самоцвет), зеркало разобьётся. Осколки зеркала нанесут 1d6 урона любому, кто окажется под ним и рассыплются с грохотом, добавляя +3 к шансу столкнуться с Богом (сбрасывается после встречи). Те, кто были в этот момент в зеркале, оказываются там заперты, так как окно в реальный мир исчезло, и они просто застряли в нуль-пространстве.

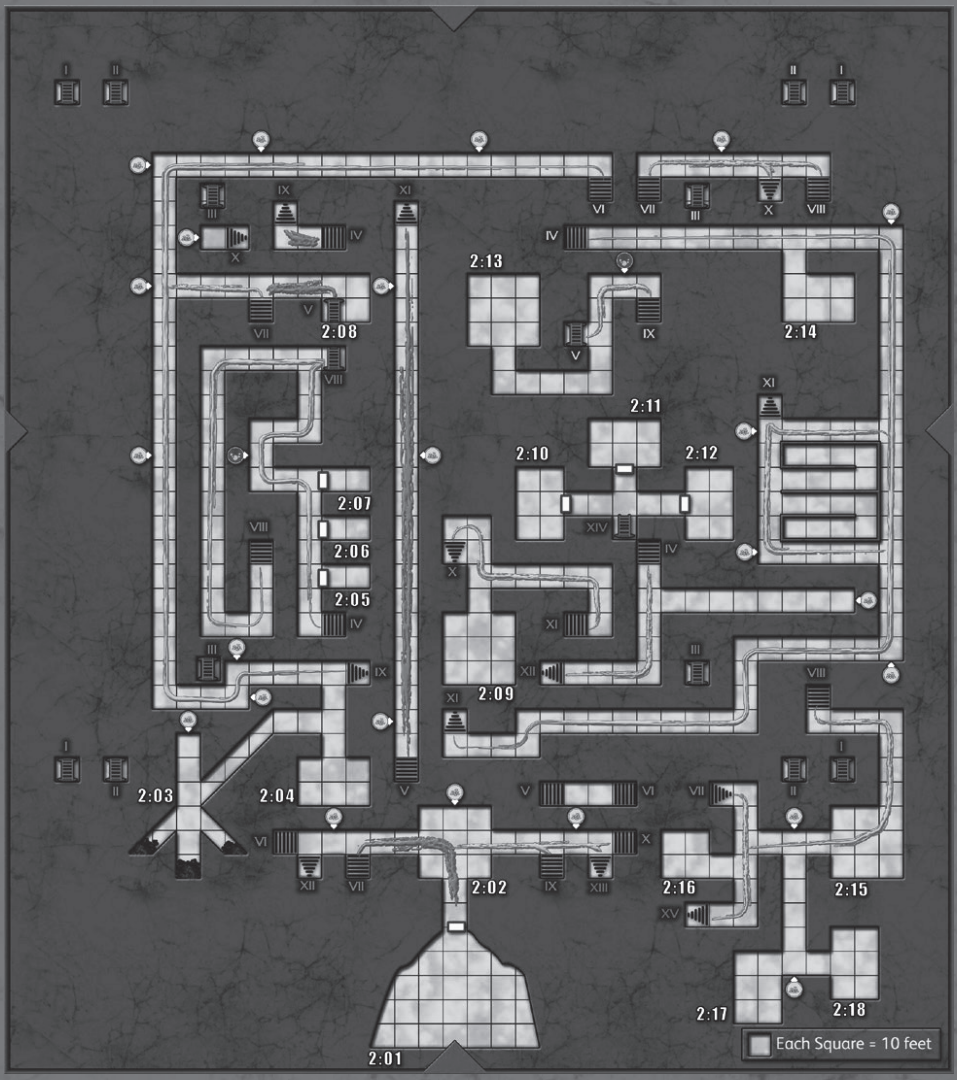
Оставшиеся осколки зеркала (скажем, не больше, чем размером с кулак) можно использовать, чтобы смотреть в нуль-пространство, и в это время запертый там человек также может увидеть через осколок, что происходит в реальном мире. Самоцвет можно передать сквозь них (и он стоит 1500 см), но, если это сделать, соединение между нуль-пространством и реальным миром разорвётся навечно, не оставляя никакой надежды запертым внутри.

Лишь если разбить самоцвет в нуль-пространстве (он хрупкий как стекло), это вернёт все предметы и людей, запертых в нуль-пространстве, обратно в реальный мир.

2:10 КОЛЕСНИЦА НЕРЕАЛЬНОСТИ

В этой комнате стоит огромная мраморная статуя колесницы, большая, чем дверной проём в комнату. В то время как наездник и лошади вырезаны из мрамора, ось колесницы металлическая.

Если эту ось установить на настоящую колесницу, запрячь двумя лошадьми и разогнаться на ней полным галопом, колесница превратится в огненный шар и наберёт невероятную скорость по пути. Огонь полностью


2:01
2:02
2:03
2:04
2:05
2:06
2:07
2:08
2:09
2:10
2:11
2:12
2:13
2:14
2:15
2:16
2:17
2:18
Each Square = 10 feet

охватит колесницу и всё в ней, а наездник должен будет решить, сколько раундов он хочет мчаться на колеснице (с очень драматичным предупреждением что «БОЛЬШЕ ПЯТИ РАУНДОВ СЛИШКОМ РИСКОВАННО!!!»), до того, как выяснятся эффекты от разгона.

Во время поездки начнут действовать следующие суммирующиеся эффекты:

- Все на колеснице должны проходить спасбросок против Дыхания каждый раунд движения колесницы. При провале персонаж получает 1d4 урона.
- За каждые два раунда движения колесницы, наездник должен пройти спасбросок против Магических устройств или подобрать враждебного «попутчика». Используйте заклинание Призыва (*Summon*) из *LotFP Grindhouse Edition*, или *"Random Esoteric Creature Generator for Classic Fantasy Role-Playing Games and their Modern Simulacra"* от *Goodman Games*, или таблицы случайных встреч из ваших любимых обычных игр. Киньте 1d10 для определения базового «уровня» «попутчика». Вероятно, он будет враждебным, и если так, отыграйте битву перед тем, как переходить к следующим эффектам.
- За каждые три раунда движения, все на колеснице должны пройти спасбросок против Магических устройств. Провал значит, что персонаж становиться целью случайного заклинания Мага (случайного уровня).
- За каждые четыре раунда движения колесницы, случайный волшебный предмет на борту теряет свои свойства. Проклятье, что висит на персонаже, также считается волшебным предметом в этой ситуации. Если на борту нет никаких волшебных предметов, у колесницы вырастет ещё одна ось.
- За каждые пять раундов движения колесницы она попадает в «турбулентность». Все на борту (кроме наездника) должны пройти спасбросок против Парализации, или их выбросит с колесницы. В этом случае они приземлятся в случайном месте по пути её движения и получат 1d4 урона за каждые пройденные 50 миль (округляя вверх). Любой незакреплённый багаж также вылетит из колесницы.
- Если колесница движется больше пяти раундов, появляется угроза, что она вырвется из концептуального мира и распадётся на всё сущее. Наездник должен проходить спасбросок против Магических Устройств каждый раунд, чтобы удержать колесницу от развоплощения. Все остальные пассажиры, которые хотят выпрыгнуть на ходу, должны пройти для этого спасбросок против Парализации. Они могут пытаться это сделать каждый раунд до тех пор, пока колесница остаётся концептуализированной. Те, кто спрыгивают из колесницы, приземляются в случайном месте вдоль пути и получат 1d4 урона за каждые пройденные 50 миль (округляя вверх). Наездник не может выпрыгнуть из колесницы.
- Если колесница вырвалась за грани осознанной реальности, нужно собрать листы тех персонажей, которые в это время остались на колеснице (или распечатать, если вы играете не за одним столом). Скажите игрокам, что эти персонажи считаются мёртвыми. Каждый лист персонажа нужно положить в отдельный, но в остальном пустой конверт, на котором написано «ПОЖАЛУЙСТА, ПРОЧИТАЙ МЕНЯ». Внутри каждого конверта с листом персонажа нужно указать контактную информацию рефери (в любой форме, которую предпочтёт рефери для связи с незнакомыми людьми, и она должна быть с почтовой маркой, если выбрали почту), и отметку о том, что «За возврат возможно вознаграждение». Между этой игровой встречей и следующей рефери должен пойти и оставить конверты в разных общественных местах (так, что бы их нашли разные люди), там,

где эти конверты могут быть найдены. Игроки не должны знать, зачем листы персонажей поместили в конверты.

- Если кто-то связался с рефери и интересуется наградой, игрок этого персонажа должен согласиться оплатить награду нашедшему, равную местной цене Биг Мака в меню McDonald's (существует ли вообще какое-то другое универсальное мерило ценности в этом мире?). Если награда оплачена, и лист персонажа (или распечатка) на самом деле вернулся к рефери, то этот персонаж может вернуться в игру с дополнительными 1d4 × 10% очками опыта (если лист вернули, не запрашивая вознаграждения, персонаж не получает дополнительный опыт). Впрочем, всё снаряжение персонажа будет утеряно. (Если человек, который нашёл лист персонажа, совершает преступление против рефери — всё-таки речь о совершенно незнакомых людях — это знак не в пользу игрока этого листа персонажа. Выгоните этого человека с игры!)

Несколько эффектов постоянны и не зависят от длительности движения колесницы:

- Колесница несётся со скоростью 1d100 миль за раунд.
- Независимо от длительности путешествия, лошади и колесница пропадут, только её ось (или оси) останется (и будет лежать где-то позади, в случайном месте пройденного пути). Любой персонаж, чьи хиты опустились до нуля или ниже под влиянием первого эффекта, также будет поглощён вместе со всем снаряжением.
- Если во время поездки персонаж получит ровно 8 урона (за раз или несколько, не 7 или меньше, не 9 или больше, а именно 8 урона) от любых источников, он рассеивается в вихре печали и боли. Любой игрок, который рассмеялся от этого без причины, может указать результат одного броска костей в будущем (не рассказывайте об этом до того, как колесница остановилась). Если засмеялся тот игрок, чей персонаж был рассеян, он получает возможность указать результаты двух бросков костей в будущем (в том числе во время создания персонажа).

Те игроки, которые засмеялись неискренне, потому что прочитали это приключение и желают получить преимущества, должны покрасить свой нос в жёлтый цвет до конца игровой встречи. Если нет подходящего жёлтого материала, одна случайная характеристика персонажа этого игрока будет уменьшена до 3, пока игрок не завершит одну полную игровую встречу с жёлтым носом. Заметьте, что этот эффект влияет на игрока, и всех его новых персонажей постигнет та же участь, пока игрок не сделает это.

Те игроки, которые вообще не смеялись, очевидно не имеют чувства юмора. Случайная характеристика их персонажа уменьшится в два раза, пока они не проведут одну игровую встречу в шутовском колпаке. Если персонаж игрока, страдающий одним из последних эффектов, избавится от него (с помощью *Dispel Magic, Remove Curse* или подобного), то уже рефери должен будет раскрасить свой нос в жёлтый и/или носить шутовской колпак.

2:11 ПРО КНИГУ

Две вещи лежат на подобном алтарю каменном блоке: книга и обложка книги, из которой вырвали все страницы.

Целая книга написана на латыни, и у неё позолоченная обложка. Она рассказывает о книге, которая обладает огромной силой, но эта сила уменьшается, если разделить её на части. Однако после первых нескольких страниц книга становится нечитаемой, поскольку чернила на страницах, похоже, движутся. Большая часть книги вообще нечитабельна, но некоторые отрывки довольно разборчивы. Непонятно, заключается ли их смысл в том, что «Книгу нужно разделить» или «Книгу нельзя разделять», сообщение постоянно меняется.

Пустая обложка вполне обычная, выветрившаяся и побитая, но на ней нет никаких отметок, чтобы определить, что это за книга.

2:12 КОПЬЁ ЛОНГИНА

В небольшой нише посреди восточной стены находится наконечник копья.

Подобные копья из Ватикана, Эчмиадзина или Вены — все подделки. Настоящее копьё, которым пронзили бок Иисуса на кресте, перенесли в Британию в начале четвёртого века, чтобы хранить вместе с другими опасными артефактами со всего мира.

У этого оружия нет никаких свойств как у физического предмета, но оно обладает всеми качествами оружия, поразившим божественное существо. Все враги считаются небронированными для бросков на попадания, если использовать Копьё, и Копьё может поразить и нанести урон любому врагу, несмотря на его физическое состояние, привычные невосприимчивости и тому подобное.

Любой, кто вооружается Копьём, необратимо становится хаотичным и навсегда теряет возможность получать пользу от заклинаний Клирика напрямую (хотя эффекты заклинаний Клирика от предметов и свитков всё ещё работают).

2:13 УЛУЧШЕНИЕ

Во всех четырёх углах комнаты есть небольшая впадина размером с монетку. Если осмотреть эти впадины, можно увидеть серебристые разводы. Если положить по серебряной монетке в каждую из четырёх впадин, раздастся пронзительный звук (+2 к шансу встретить Бога, сбрасывается после столкновения), серебряные монетки пропадут, а золотая монета начнёт материализоваться в центре комнаты. Потребуется один ход, чтобы монета затвердела достаточно, чтобы её можно было подобрать.

2:14 ПРОБКА

В юго-восточном углу комнаты находится маленькая мраморная пробка, вставленная в пол. Если вытащить пробку, то большое количество пара начнёт вырываться из труб, ведущих глубоко под землю (к разрушенному пятому уровню подземелья), с пронзительным свистом (+5 к шансу встретить Бога, сбрасывается после столкновения).

2:15 ЖЕМЧУЖИНА

В этой комнате находится довольно большая жемчужина (стоимостью 1000 серебра), которую Бог не способен переварить. Тот кто носит эту жемчужину с собой, получает +1 к шансу столкнуться с Богом.

2:16 НЕВИДИМОЕ КРЕСЛО

Здесь стоит невидимое кресло, сделанное из мрамора и очень тяжёлое. У него на спинке написаны тайные знания — трактуйте их как свиток случайного заклинания мага пятого уровня.

2:17 СЛЕДЫ НОГ

Несколько следов как будто погрузились в пол и ведут на запад. Кажется, что они исчезают в стене. Если пойти по следам и пройти сквозь западную стену, они выведут в случайную комнату на первом уровне: киньте d12+1, чтобы определить, какую.

2:18 СКРЫТАЯ БУМАГА

В восточной стене есть плоский проём глубиной около 2 футов, с глубоко вложенным в него листом бумаги. Бумага зачарована, чтобы подражать звукам африканских равнин, поэтому если на неё посмотреть, она начинает издавать большое количество шума (+4 к шансу встретить Бога, сбрасывается после столкновения, если избавиться от этой бумаги).

3:01 ПРОПАСТЬ

Стены этой пропасти (это не разлом, а обрушение в подземную пустоту) глубиной 60 футов усеяны множеством вкраплений кристаллов, которые являются естественной особенностью здешней породы. Они окажутся бесполезными, если кто-то попытается их продать.

Архиепископ не был первым, кто преобразился, просто он сохранил достаточно рассудка, чтобы не упасть в пропасть. На дне пропасти роятся сотни Ползучих мини-божков. Существа изо всех сил пытаются взобраться на стены, но не могут этого сделать, поскольку каким-то образом их тела соскальзывают по кристаллам.

Мини-боги: без брони, Скорость 30 футов, HD 1, 1 HP, 1 Атака наносящая 1 урон, боевой дух 7. Они восстанавливают 1 HP за раунд и получают (и теряют) способности точно так же, как это делает главный Ползучий бог.

3:02 БОЛЬШОЙ ЗАЛ

Это великая часовня первоначального христианского ордена, который построил эти туннели. Первый Никейский Собор постановил, что некоторые реликвии, опасные для христианского мира и всего мира в целом, должны быть изолированы и позабыты. Поскольку Британия в то время была самым дальним королевством в христианском мире (и поскольку никто из присутствующих не был родом оттуда), было решено, что это самое лучшее место для этих вещей. После этого и был построен этот комплекс, а предметы запечатаны внутри. Менее чем через 100 лет Рим отступит с острова, и язычники вернут себе власть. Именно в это время часть пола третьего уровня обрушилась, образовав прорезавшую его пропасть. Те, кто исследовал туннели после отступления Рима и христиан, так и не осмелились пересечь её.

В зале находятся остатки четырёх рухнувших колонн, по две с каждой стороны пропасти и комнаты. Изначально они предназначались больше для украшения, чем для поддержки, но идеально подходят, чтобы привязать верёвку и перелезть на другую сторону.

В южном конце комнаты на пьедестале возвышается простой алтарь. За алтарём находится фреска, изображающая нескольких христианских священников в архаичных одеждах, снимающих оружие с павших солдат.

Если Ползучий бог загонит персонажей сюда, он не будет пытаться пересечь пропасть (он и не сможет, но обязательно оторвёт верёвку, привязанную к одной из колонн) и будет ждать любых потенциальных жертв на своей стороне пропасти в течение 1d4 дней. Если кто-то входит в комнату с другой стороны, или даже высовывает голову в комнату, или если из зала будет увиден источник света, пока Бог будет ждать, счётчик обнулится.

КАМОРКИ

Маленькие комнаты, которые составляют локации **3:03** и **3:04**, являются камерами, где были собраны и изолированы запрещённые знания древнего мира. Персонажи игроков могут относиться к ним как к большой «коллекции сокровищ» — позиции, которую не следует ни поощрять, ни разочаровывать.

Все двери здесь тяжёлые, укреплённые, и запертые снаружи на засов. На перекладинах установлены медные таблички с надписью «Запрещено» на латыни. Внутри каждой каморки есть полка на стене напротив двери, на которой покоится указанный ниже предмет(ы).

3:03

A.

Пусто.

B. ФРАГМЕНТ КНИГИ

Случайная сигнатура из Книги (см. страницу 42).

C. СЕКРЕТЫ САМОИЗМЕНЕНИЯ

Этот свиток написан на китайском языке и описывает ритуалы и медитации, которые позволяют людям вносить фундаментальные изменения в свою структуру, регулируя баланс между инь и ян.

Противоположности, которые персонаж может перебалансировать с помощью этих ритуалов:

- Агрессия и укрепление
- Телесность и мистицизм
- Стремительность и мощь
- Удача и судьба
- Уважение и богатство
- Опыт и энтузиазм
- Рефлексия и импульсивность
- Тело и разум

Каждый ритуал будет уменьшать одно и усиливать другое. Бросьте 1d4 и сверьтесь с соответствующим аспектом. Аспект, который будет усилен, получит указанное значение; аспект, который будет уменьшен, потеряет указанное значение.

- *Агрессия:* очки Бонуса Атаки
- *Тело:* значение Выносливости
- *Телесность:* спасбросок против яда
- *Судьба:* корректировка необходимого опыта для каждого уровня (с шагом в 5%)
- *Энтузиазм:* корректировка количества HP за каждый HD
- *Опыт:* корректировка текущего опыта (с шагом в 5%)
- *Укрепление:* Естественный Класс Брони
- *Удача:* корректировка всех спасбросков
- *Импульсивность:* значение Ловкости
- *Разум:* значение Интеллекта
- *Мистицизм:* спасбросок против магии
- *Мощь:* значение Силы
- *Рефлексия:* значение Мудрости
- *Уважение:* значение Харизмы
- *Стремительность:* скорость движения (в 10-ах футов)
- *Богатство:* корректировка доходности от инвестиций (с шагом в 5%)

Как только аспекты персонажа будут перебалансированы, ритуалы больше не будут влиять на эти аспекты. Так что никаких откатов.

D. САМЫЙ СМЕРТЕЛЬНЫЙ ЯД

Эта книга (написанная на латыни) обещает читателю знания о том, как приготовить необнаруживаемый, безотказный смертельный яд, используя часто встречающиеся ингредиенты. Любой, кто прочитает значительную её часть (скажем, будет читать по крайней мере полчаса), просто умрёт с книгой в руках. Без спасброска. Эта особая комбинация форм и понятий, скрытая в структуре текста и многократно повторяемая в книге, летальная для умов смертных. Только из-за своей древности эта книга стоит 500 см, если продать её коллекционеру.

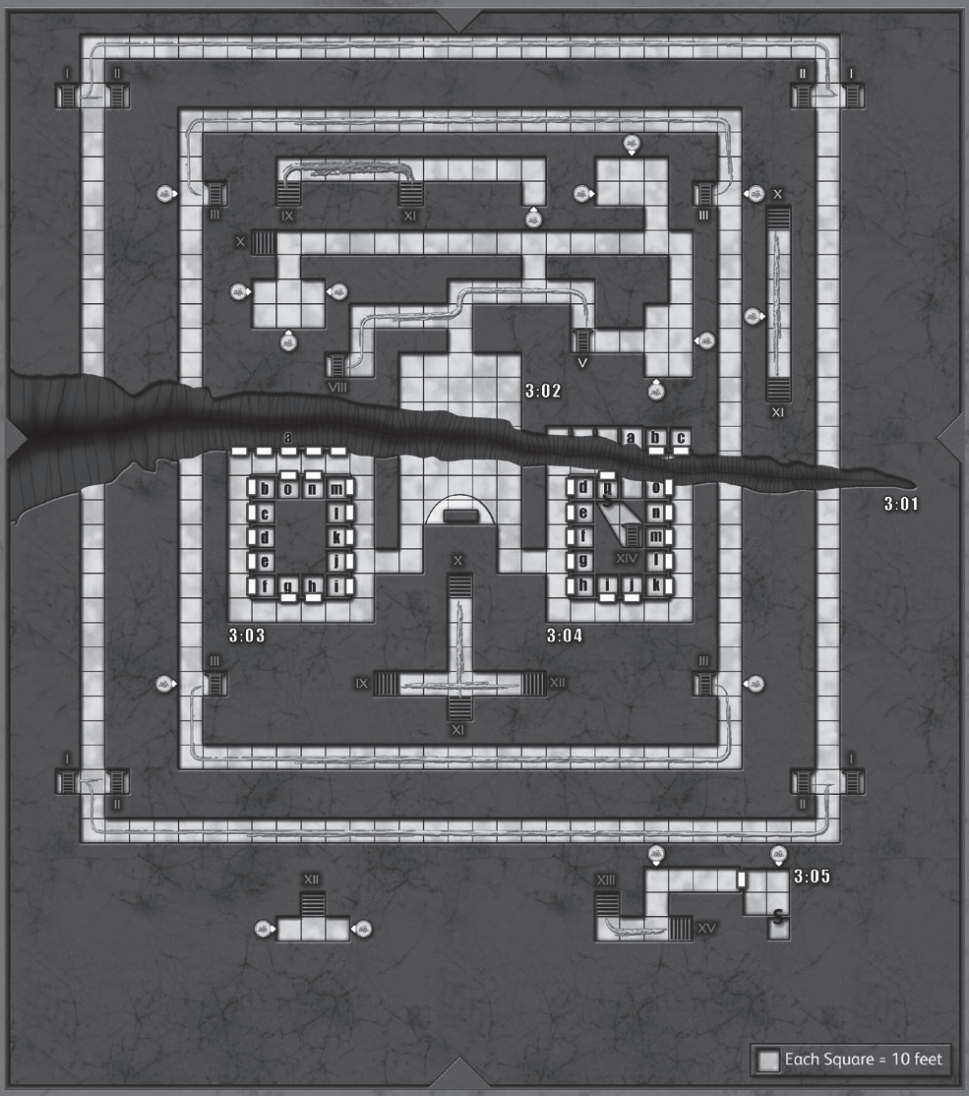
E. ЧТО ТАМ В ШКАТУЛКЕ?

В этой комнате стоит пустая сандаловая шкатулка. Если что-то поместить в эту коробку и закрыть крышку, то содержимое перенесётся в Город звёзд на обратной стороне Луны.

F. КАК-ТО БЫСТРО ТЫ ГНИЁШЬ

Здесь стоит простая глиняная урна, наполненная пеплом. Сопроводительный свиток (написанный на древнегреческом) утверждает, что содержимое урны приносит бессмертие тем, кто уже умер. Заметка на полях, написанная на латыни, гласит: «необходимо изучить».

Если посыпать труп пеплом (в урне достаточно пепла для 8d20 применений), труп мгновенно растворяется, а дух умершего вы-


3:01
3:02
3:03
3:04
3:05
Each Square = 10 feet

зывается в виде призрака.

Призрак не обрадуется этому и будет мстить тем, кто заставил его наблюдать за живыми таким образом. Хотя в большинстве случаев он не может взаимодействовать с физическим миром, есть несколько ситуаций, в которых ему это удастся. Они применимы только к тем людям, которые использовали пепел на трупе призрака, и их близким соратникам (скорее всего, всем другим персонажам игроков).

- Это может привести к тому, что огонь будет разгораться сильнее, чем обычно. Это произойдёт примерно в 5% случаев, когда зажигается огонь (с печальными последствиями, если зажигать масло, использовать порох и т. д. в любом замкнутом пространстве и т. п.)
- Существует вероятность в 1% в неделю (накапливающаяся), что призрак овладеет одним из спутников (не персонажем игрока) и попытается убить персонажа(ей) в самый подходящий момент. После этого вероятность возвращается обратно к 1%.
- Он может испортить пищу, если её собрать в достаточно больших количествах. Каждый раз, когда персонаж путешествует с едой на 10 или более дней (считается даже та, что хранится в повозке), есть шанс 1 из 20 в день, что она станет несъедобной.
- Всякий раз, когда кто-то пытается сотворить заклинание мага со свитка, есть шанс 25%, что козни призрака разрушат заклинание и весь свиток (включая любые несотворенные со свитка заклинания!).
- Волшебные зелья также имеют шанс 25% быть испорченными; делайте проверку при использовании.
- Если заклинание произносится магом, уровень которого влияет на эффект заклинания, он должен сделать спасбросок против магии, иначе уровень заклинателя считается на 1d4 ниже. Если таким образом уровень заклинателя падает до нуля или ниже, заклинание проваливается.

G. БУЛАВКА

Маленькая золотая игла (стоящая 500 см только за свою физическую форму) покоится в небольшом деревянном футляре. Укол живого существа иглой приведёт к появлению нароста в точке укола в течение 24 часов. Он будет продолжать расти и в течение трёх дней станет достаточно большим, чтобы считаться негабаритным предметом для правил нагрузки, и будет считаться ещё одним таким предметом за каждую неделю после этого, поскольку продолжит расти.

Отсечение нароста в течение трёх дней, до того, как он станет негабаритным предметом, нанесёт урон в 1 HP и прекратит его рост (пока человек или существо снова не уколется).

Попытка отрезать нарост по прошествии трёх дней нанесёт 1d6 пунктов урона за каждый негабаритный предмет, количества которых достиг нарост. Если нарост будет хотя бы немного надрезан, он полностью оторвётся от тела существа или человека. После того как нарост отпадёт, он вырастит несколько ног и пасть с клювом, и будет ожидать команды породившего его персонажа. Его КБ 12, скорость вдвое быстрее, чем у ненагруженного человека, он имеет 2 HD за каждый негабаритный предмет, количества которых достиг нарост (например, нарост, которому было позволено расти в течение трёх дней, а затем ещё неделю, имеет размер двух негабаритных предметов, и, следовательно, 4 HD) и наносит 1d4 урона когда атакует. Он не способен общаться или брать предметы своими ногами. На самом деле, похоже, он ни на что не годен, кроме убийств.

H.

Пусто.

I. ФРАГМЕНТ КНИГИ

Случайная сигнатура из Книги (см. страницу 42).

J. РАСТЕНИЕ

Здесь стоит горшок с мёртвым растением.

Если подкормить его кровью (равноценной 1HP) и выставить на солнечный свет, оно вернётся к жизни, мгновенно отрастив пышные зелёные листья. После пребывания на солнце в течение полного дня после того, как его подкормили кровью, оно принесёт плоды, которые достаточно питательны, чтобы считаться полноценным дневным рационом.

Обратите внимание, что если его занести под крышу или накрыть каким-либо образом, даже на мгновение, будет считаться, что растение не получило «полный день» солнечного света. Пасмурное или грозовое небо не мешает растению поглощать солнечный свет.

K.

Пусто.

L. О ЧЁМ ПРИЗАДУМАЛИСЬ?

Здесь лежит маленькая коробочка, в которой лежит одна золотая монета. Золотая монета записывает на себя всю память каждого, кто владеет ею (считается даже если этот кто-то просто несёт её в мешке с добычей). Если и когда золотая монета передаётся кому-то другому (возможно, в рамках финансовой сделки; физический контакт не является необходимым для активации этих эффектов), то воспоминания и знания предыдущего владельца передаются новому владельцу монеты. Затем монета стирает из себя информацию о предыдущем владельце и записывает в себя информацию о новом владельце.

Воспоминания владельца будут стёрты с монеты только с передачей монеты или смертью нынешнего владельца.

M. Я ЕСМЬ ДВЕРЬ

В этом древнем латинском томе обсуждается взаимосвязь всех вещей и иллюзия непересекающегося пространства. Как только эта связь познана, её уже невозможно не замечать. После завершения чтения этой книги существует вероятность в 1%, что каждый раз, когда прочитавший её открывает дверь, она будет вести в потусторонний мир. Необходимо сделать спасбросок против магии, иначе прочитавший окажется затянут в дверной проём и навсегда пропадёт. Независимо от того, произойдёт это или нет, портал не сможет быть закрыт без разрушения дверной коробки (это обрушит стену, в которой она находилась), в противном случае, новый портал останется навсегда. Книга принесёт 1500 см, если продать её заинтересованному коллекционеру.

N. МЫ ПОТЕРЯННЫЕ

Эта книга, написанная на латыни, описывает метод медитации, который позволяет путешествовать без нежелательных затруднений. С точки зрения игры, имеются в виду случайные встречи при перемещении из точки A в заданную точку B.

Медитация должна выполняться каждым членом путешествующей группы. Путешественники должны иметь достаточно припасов, чтобы совершить путешествие, ибо методы, изученные в книге, не позволят пополнить припасы или охотиться в пути — обход таких забот и является главной целью!

Но в книге не говорится, что путешествие займёт в d4+1 раз больше времени, чем обычно. Все запасы группы будут израсходованы, и каждый путешественник должен сделать спасбросок против магии или потерять d100% своих HP, боеприпасов, зарядов любого магического предмета и всех остальных расходных материалов (отдельный бросок для каждого). Суровое путешествие действительно имело место, но всё, что было встречено, не запомнилось.

Несомненно, в этом путешествии не было никаких стандартных случайных встреч, и никто не помнит, что видел эту группу во время её путешествия, как будто путешествовали не по этой Земле!

O.

Пусто.

3:04

А. УНИВЕРСАЛЬНЫЙ РАСТВОРИТЕЛЬ

Эта книга написана на древнегреческом языке и посвящена замешиванию раствора, который может растворить всё что угодно. Это работа алхимика, который искал секреты алкагеста, но не смог найти конечный ингредиент, который позволил бы формуле работать. Книга стоит 1000 см для заинтересованной стороны.

Однако, эта книга была написана более 1000 лет назад. Вполне возможно, что современный натурфилософ сможет завершить исследование древнего учёного. Обнаружение недостающего ингредиента займёт 5d20 дней/(стоимость лаборатории в тысячах см), а материалы обойдутся в 1d100 см за каждый день исследований. Однако, эта формула изначально имеет фундаментальный недостаток, который не будет обнаружен до тех пор, пока не будет проведено специальное исследование. Начнём с того, что определение, является ли формула правильной, занимает 1d20 дней в любой лаборатории (материалы обойдутся в 1d10 см за каждый день исследований). Ответ будет решительно отрицательным.

Обратите внимание, что поскольку формула является фундаментально ошибочной, каждый раз при проведении исследования будет определяться другой «недостающий ингредиент».

Когда неверная формула создана (ингредиенты будут стоить 6d100 см для одного применения и вдвое больше в сельской местности), то она действительно будет иметь некоторый эффект. Сделайте проверку по следующей таблице, чтобы определить эффект, который растворитель оказывает на объекты, к которым он применяется (он всегда будет одинаковым для каждой отдельной версии формулы):

1. Следующее, что касается объекта после нанесения «растворителя», прилипает к нему навсегда.
2. «Растворитель» возбуждает клеточную структуру объекта, к которому он применяется, таким образом, что заставляет его испускать очень громкий кричащий звук. Навсегда.
3. «Растворитель» превращает объекты в совершенно невидимые. При нанесении на живую ткань невидимой становится только кожа.
4. «Растворитель» навсегда уменьшает объект до размера одной четверти. Несколько применений будут ещё больше уменьшать объект.
5. «Растворитель» не оказывает немедленного видимого действия, но объект становится сверхвоспламеняющимся. Простое нахождение в нескольких футах от открытого огня или прикосновение к источнику тепла приводит к тому, что объект вспыхивает пламенем. Если его применить к живому существу, оно должно делать спасбросок против атаки дыханием всякий раз, когда находится рядом с открытым пламенем или касается источника тепла (например, держит фонарь) и при провале загорится, получая 1d8 очков урона каждый раунд, пока его не потушить.
6. «Растворитель» делает объект хрупким, его становится легко разбить на части. Живые существа, подверженные этому эффекту, не получают преимуществ от ношения брони (бонусы за ловкость всё ещё действуют), и все удары по существу наносят максимальный урон. Опционально, любая атака, которая промахнулась бы, если бы учитывалась броня — попадает по цели, но наносит обычный случайный урон.

B. ФРАГМЕНТ КНИГИ

Случайная сигнатура из Книги (см. страницу 42).

C. КРОВАВЫЙ БРИЛЛИАНТ

Небольшая шкатулка со свитком, табличкой с надписью и маленьким камнем. Камень — весьма небольшой, но идеально огранённый алмаз стоимостью 400+2d100 см. Свиток, написанный на латыни, предупреждает о том, что это артефакт зла, который должен быть захоронен в архивах. Табличка исписана клинописью (шумерской), описывающей ритуал увеличения ценности драгоценного камня.

Это простой ритуал, который должен проводиться во время новолуния. Живой человек и какой-нибудь острый инструмент, например, кинжал, — это всё, что нужно. Если жертву убить установленным образом, и кровью этой жертвы окропить алмаз, его ценность возрастёт.

Алмаз увеличивает свою стоимость на 100 см за каждый уровень/HD жертвы, или на 10 см за жертву нулевого уровня.

D. ЗАГУСТИТЕЛЬ

В этой комнате находится большой керамический горшок, доверху наполненный порошком. Этот порошок является сверхъестественным загустителем. Если посыпать его на живое существо, оно получит 1d6 урона, так как телесные жидкости начнут сгущаться. Если положить его в рот, это нанесёт 1d10 урона. Если применить горстку порошка к любому слизистому или желейному существу, это удвоит его HD.

Всего горшка хватит, чтобы загустело целое озеро или река. Эффект продлится 1d4 часа, и приведёт к крупной экологической катастрофе (всё в воде умрёт) с возможными далеко идущими последствиями, зависящими от того, где и когда это было сделано, но вода будет довольно твёрдой всё это время.

Если высыпать весь горшок на живое существо, это убьёт его. Если использовать весь горшок на слизистых (и подобных) существах, это увеличит их HD в десять раз.

E. ПРЕДСМЕРТНЫЙ ХРИП

Этот текст на древнегреческом рассказывает про метод улучшения жизненной силы и энергии человека. Судя по всему, для этого нужно убить человека особым образом, точными ударами кинжала, а затем захватить душу с помощью методики, использующей чеснок и стеклянную тару особой формы (такую вещь можно сделать за 4 см), и заменить её с помощью короткого и простого ритуала. В тексте есть предупреждение, что у этого ритуала только 75% шансов на успех, и он ведёт к смерти оставшейся четверти подопытных, но ритуал даёт огромные преимущества тем, кто пережил процедуру.

У любого, кто успешно пережил эту процедуру, отныне максимальное количество ХП будет равно самому большому числу, которое возможно для его класса, уровня и Телосложения (но он очнётся от этой процедуры лишь спустя 1d4 часов после её завершения, с 1 HP и должен будет восстанавливаться обычным путём). Одна случайная характеристика также вырастет до такого значения, чтобы увеличить модификатор.

Однако в одном месте текст неверен. Шанс выжить только 25%, и персонажи игроков могут в этом убедиться, глядя на результаты множества попыток.

F. ЖАБА ПОНИМАНИЯ

В закупоренной стеклянной банке находится жаба, плавающая в красноватой жидкости. Эта жаба жива, и будет пялиться на того, кто ближе к ней. Взор жабы можно описать как «пронзительный и жалеющий». Любой, кто станет к ней лицом к лицу, получит телепатическое сообщение: «Я могу помочь тебе. Какую одну вещь ты хотел бы знать?» На следующий вопрос, который задал персонаж, жаба честно ответит. После ответа на вопрос жаба растворится (в рассудок персонажа!). Персонаж, получивший это знание, приобретёт жабоподобный вид.

Жаба моментально умрёт, если извлечь её

из жидкости. Если другую жабу (или любую амфибию) запечатать в этой жидкости, она также получит Понимание спустя 2d4 дня и обретёт возможность отвечать на вопросы телепатически. Существа не-амфибии, помещённые в жидкость, просто утонут.

Жидкость сама по себе отравлена, и любой, кто её выпьет, будет страдать от лихорадки и тошноты 1d6 дней, получая 1d6 урона на протяжении этого времени.

Также в комнате стоит ряд подобных вскрытых банок на полке. Жабы в этих банках мертвы, а жидкости испортились, и потому окрасились в другие цвета. Эти жидкости смертельно ядовиты (спасбросок против Яда или смерть).

G. ЭКСКРЕМЕНТЫ МИНОТАВРА

Здесь стоят два древних кувшина, один из которых наполнен фекалиями, а другой — мочой. Сопроводительный свиток (написанный линейным письмом А, утраченной минойской письменностью, которая устарела ещё до того, как появились веленевые, пергаментные или бумажные свитки!) описывает их как взятые у легендарного Минотавра, и что, размазывая экскременты по себе, можно заполучить силы Минотавра.

Экскременты должны быть размазаны по обнажённой плоти (так сказано в свитке), поэтому ношение доспехов или тяжёлого снаряжения любого вида будет препятствовать использованию обоих веществ.

Применение фекалий позволит персонажу двигаться к любой желаемой точке самым кратчайшим способом. По сути, это способность ориентироваться в лабиринтах. Такое состояние будет длиться 4d6 ходов.

Применение мочи позволит персонажу узнать о любых враждебных существах в пределах 100 футов (даже через стены!). Этот эффект длится 2d6 ходов.

Существует шанс в 1% после любого применения, что сущность Минотавра впитается в тело персонажа, и он будет преобразован в течение следующих 2d4 недель в Минотавра, став при этом безмозглой машиной для убийства с 8 HD... Разумеется, он также сможет пополнить кувшины.

H. СВИТКИ КРОВАВОЙ КЛЕВЕТЫ

Эти свитки представляют собой письменные свидетельства римских чиновников, авторитетно описывающие случаи в качестве свидетелей от первого лица, когда евреи действительно использовали кровь младенцев в своих религиозных обрядах, а иногда даже в повседневной жизни.

Стоимость этого свитка для частного коллекционера — 1500 см. Этот коллекционер опубликует содержание спустя 2d4 месяцев, что приведёт к преследованиям и убийствам тысяч евреев по всей Европе. Представители религиозной власти (христианской, мусульманской или иудейской) будут готовы выкупить свиток за 250 см (но станут выдвигать любые возможные юридические обвинения при отказе, так как они действительно *очень* хотят заполучить эти свитки!), затем они проведут исследования их подлинности, и похоронят глубоко в архивах, чтобы никто их больше не увидел. В этих свитках абсолютная ложь. Персонажи игроков получат опыт только за ту стоимость, по которой им удастся продать эти свитки.

I. ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ПОДКОВЫ

На полке стоят два железных башмака, которые выглядят как подковы, за исключением того, что смутно напоминают очертания человеческих ног.

Эти магические башмаки активируются только после того, как они прибиты гвоздями к ступням ног человека (это принесёт 1d4 очка урона).

Владелец получает следующие преимущества:

- Он никогда не попадёт в яму-ловушку.
- Он никогда не активирует растяжки, нажимные пластины, силки или любую другую ловушку, которая срабатывает, когда в неё наступаешь.
- Он никогда не попадёт в зыбучие пески,

топкий ил, паутину или другую затрудняющую передвижение окружающую среду.

- Он всегда будет двигаться с одной и той же (медленной — см. ниже) скоростью передвижения, независимо от рельефа местности.
- Он никогда не будет нуждаться в пище.

Пока ботинки прибиты, владелец не сможет двигаться со скоростью быстрее 10 футов. Если снять подковы (получив ещё 1d4 урона), персонаж восстановит свою нормальную скорость движения после исцеления всех повреждений.

J. УЧЕНИЕ О ПРИРОДЕ РЕАЛЬНОСТИ

Книга, написанная на латыни, описывает разрывы в ткани реальности и то, что проглядывается через трещину. Странные существа любят наблюдать за нашим миром, но не хотят взаимодействовать с нами или вмешиваться в наши дела, пока их не видят. Эта книга учит, как их увидеть.

Наблюдатели с изнанки мира не обрадуются, если их увидят, так как они будут знать, что за ними наблюдают и начнут действовать. Они не могут непосредственно противостоять нарушителю, но могут организовать всё так, чтобы нарушителю мешали.

Чтение этой книги имеет следующие последствия:

- Вероятность случайной встречи возрастает вдвое, если тот, кто читал книгу, находится на вахте или в первых рядах строевого отряда.
- Число существ, встреченных в результате случайной встречи, всегда находится в верхней трети указанного диапазона.
- Шансы скрытно передвигаться уменьшаются наполовину.
- Персонаж становится неспособным заставать врагов врасплох.
- Персонаж должен сделать спасбросок против магии, чтобы спокойно поспать ночью.
- Если сумки персонажа когда-либо останутся без присмотра, то 1d4 предмета будут потеряны.

Книга содержит заклинание, которое отменит эти эффекты, но при его изучении будет получено достаточно знаний о потусторонних, чтобы заклинатель начал страдать от этих же эффектов.

Заглушить чувства
Маг 1-го уровня
Продолжительность: мгновенно*
Радиус: 10 футов

Это заклинание удаляет все экстрасенсорные или межпространственные чувства у одного существа (или объекта!). Персонажи и существа, которые хотят противостоять этому эффекту, могут сделать спасбросок против магии, чтобы избежать его последствий.

Заклинание навсегда убирает всё сверхнормальное восприятие у существ, которые обычно не обладают такими способностями. Существа, обладающие такими чувствами от природы, теряют их на один день за уровень заклинателя.

Обратите внимание, что заклинание не мешает субъекту позже (повторно) получить какой-либо тип улучшенного осознания.

Заклинание может быть вырезано в плоти субъекта (татуировки недостаточно), становясь постоянно эффективным и не позволяя субъекту снова обрести такое восприятие. Это занимает 1d4 часа и наносит 1d6 урона объекту за каждый час, который занимает «колдовство».

K. ФРАГМЕНТ КНИГИ

Случайная сигнатура из Книги (смотри стр. 42)

L. ПОТЕРЯННЫЙ БАТАЛЬОН

Целая когорта четырёхдюймовых свинцовых фигурок легионеров расставлена на полке и сложена на полу. С обратной стороны подставки фигурки командира написано

«В атаку» на латыни. Если держа фигурку, произнести это вслух, войско оживёт и будет сражаться за того, в чьих руках командир. Их остановит лишь уничтожение фигурки командира.

Свинцовая фигурка: движение 30 футов, считается безоружной, атаки наносят 1 HP урона.

M. СТРАННЫЙ ЧЁРНЫЙ ДИСК

Этот гладкий и неприметельный чёрный диск изготовлен из неизвестного металла, около фута в диаметре и в дюйм толщиной с гладким конусообразным краем. Он магнитится, но не проводит ни тепло, ни электричество. Не подвержен ни ржавчине, ни коррозии. Через два раунда после того, как заклинание *Определения Магии* (или любое другое распознающее магию) будет на него наложено, создаёт взрыв, наносящий 1d10 урона всем в пределах 10 футов. Сам диск взрыв не повредит.

N. ПРОКЛЯТЬЕ КРОВИ

Набор свитков на древнегреческом описывает ритуалы, посредством которых можно получить огромную мощь через ритуальное принесение в жертву кровного родственника.

Ритуал занимает ровно час и должен был завершён точно в полночь. Родственник должен быть абсолютно невредим (ни единого очка здоровья не потеряно) и пребывать в сознании на протяжении всего ритуала.

Хоть сам ритуал и един, в свитках описываются различные преимущества, приобретаемые в зависимости от степени родства:

- *Мать:* +2 ко всем спасброскам.
- *Отец:* +1 к бонусу Атаки.
- *Дед/бабушка:* +1 к навыку Языки.
- *Прадед/прабабушка:* получение дополнительной кости здоровья (но не уровня).
- *Сестра:* возможность в два раза дольше обходиться без еды или питья.
- *Брат:* +1 к классу естественной Брони.
- *Сын:* +1 к максимуму очков здоровья.
- *Дочь:* +500 единиц опыта.
- *Дядя:* внезапное богатство — 5d100 см будут получены в течение следующих d6 дней.
- *Тётя:* внезапное богатство — следующее найденное сокровище будет обладать вдвое большей ценностью, чем определено изначально.
- *Двоюродный брат/сестра:* исцеление с удвоенной скоростью, эффект прекратит своё действие, когда персонаж окажется полностью здоров.

Бонус удваивается, если приносимый в жертву родич ещё не достиг зрелости. Если жертва каким-либо образом возвращена к жизни, приобретённые силы утрачиваются и затем применяются ещё раз, только в качестве штрафа (например, жертва отцом даёт бонус +1 к Атаке, но его воскрешение приведёт к постоянному штрафу -1 к Атаке).

Если у персонажа не прописана семья, используйте следующую таблицу для определения наличия живых родственников:

- *Мать:* 50% вероятности
- *Отец:* 50% вероятности
- *Дед/бабушка:* 25% вероятности для каждого
- *Прадед/прабабушка:* 10% вероятности что 1 или 2 ещё живы
- *Сестра:* 50% вероятности на наличие 1d4
- *Брат:* 50% вероятности на наличие 1d4
- *Дети:* 5% суммируемой вероятности за каждый год возраста персонаже свыше 16. 50% вероятности что это мальчик.
- *Дяди и тёти:* 75% вероятности на наличие 1d10
- *Двоюродные братья/сёстры:* d8 за каждого из дядьев/тёток

Если же предыстория персонажа гласит, что «вся моя семья мертва, я один в этом мире», то вскоре вскроется, что он был приёмным, так что мёртвые члены семьи не являлись его кровными родственниками. На самом деле, у него много живой родни. В том числе и великий монарх — владыка государства.

О. КОЛЬЦО

Небольшая коробочка, в которой лежит фаланга пальца с простым медным колечком на ней. Также в коробочке небольшая записка на латыни, гласящая «Это кольцо дарует великую силу, но ужасной ценой».

Ношение кольца обеспечивает +3 к классу защиты и всем спасброскам.

Также, носитель перестаёт получать питательные вещества из любой пищи. Вдобавок, любая еда или вода в 10 футах от носителя портится за 4 часа.

Если кольцо снять, бонусы к броне и спасброскам перестанут действовать, вода и еда вблизи перестанут портиться, однако неспособность усваивать пищу останется. Только отсечение пальца, на котором носилось кольцо, поможет восстановить способность персонажа питаться.

Р. ДВЕРЬ

В этой комнате на стенах нет полок

3:05

Дверь в это помещение не заперта. Потайная дверь в данной комнате легко обнаружима — на полу засохшая лужица вытекшей из-под двери крови.

В помещении за потайной дверью возле входа лежит скелет. Засохшие потёки крови брали своё начало отсюда. Большая часть снаряжения скелета истлела, однако кинжал и 34 см остались целы.

Осмотр покажет царапины на костях запястий. Это останки вора, пытавшегося изучить комплекс столетия назад, загнанного сюда и не сумевшего выдержать ужас — он покончил с собой, пока Бог за дверью поджидал его.

ТАЙНИКИ

Голубые пометки на карте указывают скрытые тайники с сокровищами, оставленные римлянами перед тем, как они покинули комплекс. Каждый из них — выдолбленная в стене полость, заложенная обломками и отделанная штукатуркой. Вскрытие такого тайника и просеивание обломков в поисках сокровищ занимает один ход и при этом создаёт довольно много шума.

Чтобы определить, что именно находится в конкретном тайнике, сделайте бросок по следующей таблице. После того как определённое сокровище было найдено, вычеркните его из списка. Если на другом броске выпадет повторное значение, данный тайник окажется пуст. Не все сокровища из списка обязательно появятся в приключении.

БРОСЬТЕ D30

1.	1d100 см
2.	1d100 см
3.	1d100 см
4.	1d100 см
5.	2d100 см
6.	2d100 см
7.	2d100 см
8.	Свиток
9.	Свиток
10.	Свиток
11.	Зелье
12.	Зелье
13.	Зелье
14.	1d100 см + Свиток
15.	1d100 см + Зелье
16.	Зелье + Свиток
17.	2 Зелья
18.	2 Свитка
19.	1d4 Зелий
20.	1d4 Свитков
21.	1d4 Зелий + 1d4 Свитков
22.	Драгоценность стоимостью 100 см
23.	Драгоценность стоимостью 150 см
24.	Драгоценность стоимостью 150 см + Свиток
25.	Драгоценность стоимостью 100 см + Свиток + Зелье
26.	Драгоценность стоимостью 250 см + Свиток
27.	Драгоценность стоимостью 500 см + 2 Зелья + Свиток
28.	Драгоценность стоимостью 1000 см + 2 Свитка
29.	Драгоценность стоимостью 2500 см
30.	Драгоценность стоимостью 5000 см

При выпадении свитка или зелья в основной таблице, сделайте бросок по соответствующей таблице ниже. Заклинания на свитках определяются случайным образом. Любое зелье действует только если было выпито полностью, впрочем, маленький глоток поможет понять, как оно действует (Испортившееся зелье при глотке наносит 1 HP урона). Результаты при выпадении вычёркивать не надо.

ЗЕЛЬЯ

1D12

1.	Бездонная Мудрость (удваивает для испившего награду в очках опыта за текущую сессию)
2.	Ударопрочность (следующие 3 раза при получении урона испивший получает только половину от него).
3.	Исцеление (излечивает HP испившего на 1d8 + его уровень)
4.	Скачок (позволяет совершить один гигантский прыжок, на 50 футов в длину или на 25 в высоту)
5.	Свет (испивший светится с яркостью фонаря в течение 2d12 ходов)
6.	Память (можно идеально точно вспомнить путь, пройденный в течение последних 1d4 ходов, рефери должен предоставить абсолютно правильную карту области, пройденной в указанный промежуток времени).
7.	Ночное зрение (можно видеть в кромешной тьме в течение 1d4 ходов)
8.	Защита (+3 к модификатору защиты на 1d4 ходов)
9.	Скорость (удвоенное передвижение на 1d4 ходов)
10.	Испорченное зелье! (спасбросок против яда, в противном случае 1d6+1 HP урона)
11.	Сила (+3 бонус к силе на 1d4 ходов)
12.	Неопределимость (невозможно увидеть, услышать, учуять в течении 2d4 ходов)

СВИТКИ

2D6

2.	Заклинания клирика: 1d4 1го уровня + 1d4 2го уровня + 1d4 3го уровня
3.	Заклинания клирика: 1d4 1го уровня + 1d4 2го уровня + 1 3го уровня
4.	Заклинания клирика: 1d4 1го уровня + 1d4 2го уровня
5.	Заклинания клирика: 1d4 1го уровня + 1 2го уровня
6.	Заклинания клирика: 1d4 1го уровня
7.	Заклинания мага: 1 1го уровня
8.	Заклинания мага: 1d4 1го уровня
9.	Заклинания мага: 1d4 1го уровня + 1 2го уровня
10.	Заклинания мага: 1d4 1го уровня + 1d4 2го уровня
11.	Заклинания мага: 1d4 1го уровня + 1d4 2го уровня + 1 3го уровня
12.	Заклинания мага: 1d4 1го уровня + 1d4 2го уровня + 1d4 3го уровня

КНИГА

Будучи нетронутой, Книга искажает всю информацию вокруг себя. Если же разделить её, каждый фрагмент Книги раскрывает информацию, которая меняется в зависимости от того, насколько крупная часть книги в наличии.

Для описания игрокам, Книга считается разделённой на 16 пронумерованных фрагментов состоящих из 16 страниц, которые мы назовём «сигнатурами». Если фрагмент Книги был разделён на более мелкие части чем указано, то сигнатура считается уничтоженной.

При получении каждого нового фрагмента Книги, информация на её страницах меняется в зависимости от количества найденных сигнатур.

Физическое соединение частей или «сборка» книги не требуются, просто нахождение сигнатур в пределах 30 футов друг от друга считается достаточным для того, чтобы считать фрагмент «собранным». Любые изменения, вызванные соединением или разъединением Книги требуют 1d12+12 часов для того, чтобы проявиться (физическое уничтожение, разумеется, даст эффект незамедлительно).

По отдельности каждая сигнатура действует как книга заклинаний, содержащая 3 заклинания мага 1-го уровня. Кроме того, эти заклинания (кроме нескольких исключений — смотри ниже) здесь не указаны, рефери должен самостоятельно определить, какие именно заклинания соотносятся с каждой конкретной сигнатурой. В любом случае при разъединении Книги на отдельные сигнатуры, каждая из них всегда будет иметь те же заклинания, что в ней были, когда фрагмент был найден впервые.

Книга может изменять любой текст, в котором рассказывается о ней. Любой такой текст, описывающий Книгу как ценную, таинственную или дарующую великую мощь, будучи прочитанной полностью, сможет остаться неизменным, поскольку он способствует её восстановлению. Всякий же текст, предостерегающий от поисков или восстановления Книги, изменится, чтобы представить Книгу в положительном свете. Однако, в разделённом виде способность Книги менять негативно описывающий её текст ослабевает, и вместо этого он становится бессмыслицей или непрестанно меняется. Только когда Книга окажется разделена на три части или меньше (из начальных 16), такой текст точно будет изменён.

Любой уничтоженный фрагмент Книги самовосстанавливается где-то в библиотеке на месте страниц уже существующей книги. Объединённые фрагменты при уничтожении могут распределиться по разным библиотекам. Если три уровня заклинаний переписать из Книги в другую книгу магии, она вся превращается в сигнатуру Книги, так что в какой-то момент могут существовать больше 16 частей 16-частной Книги, но та-

кой фрагмент можно объединить только с другими фрагментами, не сделанными из его частей.

Например, если вы перепишете заклинания из сигнатуры 4 в другую книгу магии, эти две копии не смогут объединиться друг с другом, потому что считаются одной и той же сигнатурой.

Когда сигнатуры объединяются, информация меняется. Заклинания пропадают со страниц, и на их месте появляются новые в соответствии с таблицей ниже. Опять-таки, следите за тем, какие заклинания относятся к каким комбинациям.

Например, если сигнатура 1 содержит первоуровневые заклинания (а), (б) и (в), а сигнатура 5 содержит заклинания (г), (д) и (е), то они объединятся во фрагмент 2 уровня с первоуровневыми заклинаниями (ж), (з), (и) и второуровневым заклинанием (й). Этот список определяется случайным образом, и не обязательно содержит заклинания образующих фрагментов. Однако, после того, как стало ясно, что комбинация сигнатур 1 и 5 даёт заклинания (ж), (з), (и) и (й), такая же комбинация всегда будет приводить к этому результату. Если фрагменты разделить, они снова будут содержать заклинания (а), (б), (в) и (г), (д), (е) соответственно. Тому же шаблону нужно следовать и при комбинировании бóльшего числа фрагментов. Рефери должен случайным образом определять заклинания разных новых комбинаций и записывать их на будущее.

Некоторые сигнатуры будут всегда содержать одно определённое заклинание. Останутся ли они отдельными фрагментами или будут объединены с другими, это заклинание всегда будет одним из (а не вдобавок к..) заклинаний, как описано выше, если Книга содержит заклинания этого уровня. Эти заклинания идут дополнительно ко всем описанным выше, и могут быть подготовлены любым, кто способен прочесть их, даже если он не может использовать заклинания этого уровня (или магию вообще!).

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	3								
2	3	1							
3	3	1	1						
4	4	1	1						
5	4	2	1	1					
6	4	2	1	1					
7	5	2	2	1	1				
8	5	2	2	1	1				
9	5	3	2	2	1	1			
10	5	3	2	2	1	1			
11	6	3	3	2	2	1	1		
12	6	3	3	2	2	1	1		
13	6	4	3	3	2	2	1	1	
14	6	4	3	3	2	2	1	1	
15	7	4	4	3	3	2	2	1	1
16	9	9	9	9	9	9	9	9	9

В СИГНАТУРЕ 2

Подражание

Заклинание мага, уровень 1
Длительность: 1 предложение/уровень
Дальность: касание

Заклинание позволяет субъекту идеально подражать голосу любого человека или существа, чей голос заклинатель прежде слышал.

Если заклинание накладывается против воли субъекта, он получает спасбросок против его эффектов, но если заклинание вступает в действие, собственный голос к зачарованному не вернётся, пока он не произнесёт требуемое количество предложений.

В СИГНАТУРЕ 3

Глаза вдали

Заклинание мага, уровень 4
Длительность: постоянное
Дальность: касание

Заклинатель видит глазами цели при условии, что глаза более не в голове зачарованного, и тот ещё жив. Заклинатель видит обеими парами глаз (или даже бóльшим их количеством, если у цели их больше трёх), включая свои, одновременно и не получает за это никаких штрафов.

Заметьте, что заклинатель лишь видит глазами, любые другие чувства глазными яблоками не улавливаются. Заклинатель не может общаться посредством глаз. Хоть глазные яблоки и не получится приживить обратно какими-то обычными методами, любое заклинание *Исцеления*, сотворённое клириком, восстановит зрение цели в глазах, вставленных на место.

В СИГНАТУРЕ 6

Соединение

Заклинание мага, уровень 2
Длительность: 1 час/уровень
Дальность: касание

Цель заклинания становится соединённой на молекулярном уровне со следующим неживым объектом, которого коснётся. С этого момента, отделить зачарованного от объекта, не повредив цель или объект, или даже обоих, не получится.

Живых существ нельзя соединить между собой.

В СИГНАТУРЕ 7

Лёгкость пёрышка*

Заклинание мага, уровень 1
Длительность: 1 час/уровень
Дальность: касание

Целью заклинания должен являться неодушевлённый предмет, который станет считаться невесомым на время действия заклинания. Наложение заклинания с обратным эффектом заставит объект стать обременительным, или, если же он уже такой, то дополнительно его утяжелит.

В СИГНАТУРЕ 8

Стереть проход

Заклинание мага, уровень 3
Длительность: мгновенно
Дальность: касание

Целевой проход, будь то дверь, окно или нечто подобное, исчезнет, заполнившись материалом окружающей стены, так, словно он никогда и не существовал.

В СИГНАТУРЕ 10

Глухие телефончики

Заклинание мага, уровень 1
Длительность: смотри ниже
Дистанция: в пределах слышимости

Это заклинание позволяет колдующему выбрать одного персонажа в пределах радиуса слышимости и передать ему до десяти слов правдивой (во всяком случае, с точки зрения заклинателя) информации. Цель заклинания должна совершить спасбросок против Магии, иначе будет вынуждена передать эту информацию кому-либо ещё (но не заклинателю!), при этом при повторении сообщения одно случайное слово должно быть заменено (на усмотрение рефери). Новый получатель сообщения должен также совершить спасбросок против

Магии или будет должен дальше передать информацию кому-то, кто ещё не слышал её. Это будет продолжаться до тех пор, пока кто-нибудь не пройдёт спасбросок успешно.

Если же получатель информации прошёл спасбросок, но всё равно желает передать информацию, ему необходимо совершить ещё один спасбросок против Магии, чтобы передать информацию без искажения одного из слов сообщения. Эффект заклинания на этом оканчивается, получатель сообщения уже не попадает под эффект заклинания.

В СИГНАТУРЕ 12

Наделение верующего Силой Космоса

Заклинание мага, уровень 4
Длительность: смотри ниже
Дальность: касание

Это заклинание позволяет магу открыть доступ клирику к магическим заклинаниям. После того, как заклинание будет наложено, Клирик (если он хочет воспротивиться эффекту, то должен пройти спасбросок против Магии) должен заменить одно заготовленное заклинание на магическое того же уровня. Для замены доступно абсолютно любое из перечня магических заклинаний. Клирик может однократно сотворить это заклинание как Маг того же уровня, что и сам Клирик.

При сотворении заклинания Клириком, его мировоззрение немедленно меняется на хаотическое. Более того, применение колдовской магии абсолютно несовместимо с клирической, так что сотворение заклятья немедленно и навсегда лишает Клирика возможности сотворять свои заклинания.

В СИГНАТУРЕ 14

Гусеница

Заклинание мага, уровень 1
Длительность: смотри ниже
Дальность: касание

Заклинание зачаровывает гусеницу, позволяя отправить её в какое-то место по выбору колдующего и перенести некую информацию или эффект заклинания, им сотворённого. При желании, заклинатель также может выбрать конкретного получателя (по одному на уровень). При наложении заклинания на гусеницу, колдующий должен немедленно озвучить информацию, которую хочет предать. Для передачи эффекта заклинания(ий), его (их) необходимо наложить на гусеницу в момент её отправки.

Гусеница, будучи зачарованной, завершит свой обычный жизненный цикл. Она завернётся в кокон через 1d6 недель, и ещё две недели спустя появится из него уже бабочкой или мотыльком. Затем направится к выбранному заклинателем месту со скоростью 3d20 миль в день. По достижении места назначения все сообщения и/или магические эффекты будут активированы (если предусмотрены, совершаются спасброски). Если назван был конкретный получатель, бабочка попытается отыскать его в указанном месте, если же он не появится там в течение 24 часов, заклинание утратит свою силу. Если получатель найден, бабочка прошепчет ему все сообщения, разом разрядит в него эффекты заклинаний, а также сообщит местоположение ближайшего фрагмента Книги. Сотворивший заклинание не будет знать, сработало заклинание успешно или нет.

В СИГНАТУРЕ 16

Испортить книгу

Заклинание мага, уровень 2
Длительность: мгновенно
Дальность: касание

Заклинание превращает содержимое любой книги в полнейшую бессмыслицу, перераспределяя чернила (или то, что было использовано в их качестве) в новые узоры, уничтожая информацию и делая её абсолютно нечитаемой.

Использование этого заклинания запустит любые защитные меры, применённые к книге.

Вдобавок к этому, при объединении более чем половины сигнатур, проявятся дополнительные эффекты. Они накопительны, так что при обладании 10 сигнатурами, действовать будут также как и эффекты для 8 и 9 собранных сигнатур.

Разделение книги на части не отменит уже произошедшие изменения, но не позволит проявиться следующим. Ничто из следующих эффектов не воздействует никоим образом на содержимое Книги, её саму или её сигнатуры.

8 СИГНАТУР СОБРАНО

Приближение нестабильности прежде всего влияет на призрачные миры. При заготовке/запоминании магических заклинаний изо дня в день, все волшебники на планете обязаны совершить спасбросок против Магии, иначе невольно подготовят (определяемое случайно) другое заклинание того же уровня из своей книги заклинаний.

Свитки магических заклинаний при использовании также будут вызывать другое случайное заклинание того же уровня.

9 СИГНАТУР СОБРАНО

Эффекты, аналогичные указанным выше, действуют теперь и на клирические заклинания и свитки.

10 СИГНАТУР СОБРАНО

Все письменные сообщения немного изменяются, так что более не отображают информацию корректно. Любовные послания выражают полное безразличие, комедии становятся трагедиями. Священные книги будут меняться медленнее, так что доктрины и догматы будут различаться, вызывая обширные волнения среди населения. Даже картины начнут приобретать другие значения, и ранее почитаемые религиозные сюжеты сменятся богохульными, а изящная обнажённая натура станет более непристойной и даже порнографической. Обучающие тексты более не будут передавать верную информацию.

Карты настолько изменятся, что станут неинформативными, реки сдвинутся на картах, города переедут, проходы будут уводить налево, а не направо, и так далее.

Свитки заклинаний станет невозможно читать, и новые заклинания (кроме тех, что в Книге) вообще нельзя будет изучить или переписать.

11 СИГНАТУР СОБРАНО

Искажение информации достигает генетического уровня. Каждый ребёнок, находящийся в утробе матери на момент объединения 11 фрагментов, или зачатый с этого момента, имеет 90% шанс мутации. Только 10% из них будут заметны или необычны, остальные ведут к более обыденным врождённым порокам. Смертность среди человеческих младенцев достигнет почти 80%, и ещё 50% выживших умрут до достижения половой зрелости из-за этих пороков.

Мировая популяция «монстров» значительно увеличится, поскольку они быстро размножаются, а взрослые животные дают необычное мутированное потомство в огромном темпе и с меньшим числом несовместимых с жизнью мутаций, чем у людей или нелюдей.

12 СИГНАТУР СОБРАНО

Книга обретает самосознание и способствует своему дальнейшему объединению. Все фрагменты Книги теперь содержат новую страницу с картой, где показано местоположение остальных фрагментов Книги.

13 СИГНАТУР СОБРАНО

Искажение информации Книгой становится всё более направленным на её потребности, так как теперь все карты показывают расположение фрагментов Книги, что находятся в области карты.

14 СИГНАТУР СОБРАНО

Планета осознаёт растущую угрозу её структуре и связности, и предпринимает усилия, чтобы избавиться от этой опасности.

Землетрясения и экстремальные погодные явления станут гораздо более распространёнными, начнут появляться новые болезни.

Сильные землетрясения будут происходить где-то на Земле раз в месяц. Сильные штормы будут появляться по крайней мере так же часто. Новая, страшная чума пронесётся сквозь цивилизации в течение пары лет. Земля станет сущим адом.

15 СИГНАТУР СОБРАНО

Планета сделает последнюю попытку, чтобы воспротивиться своему разрушению. Она физически сместит свою ось так, чтобы новый географический Северный полюс переместился на 1d100 x 1d20 миль в случайном направлении. Если этот сдвиг значительный, то в течение следующего года всё изменится, так как климатические зоны начнут смещаться. Полярные шапки растают быстрее, чем замёрзнут новые полярные шапки, это затопит прибрежные районы по всему миру. Урожай погибнет по всему земному шару, и общество рухнет, поскольку голод и массовые миграции приведут к ужасным войнам, морские пути нужно будет изучать заново из-за смены течений, и ничто больше не будет прежним.

16 СИГНАТУР СОБРАНО

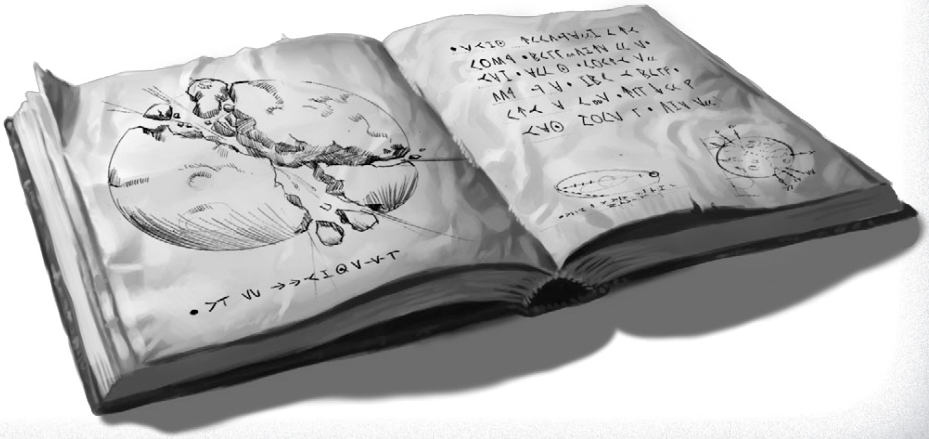
Системы хранения информации по всему космосу выйдут из строя. Это начнётся с книг, и тексты всех книг, кроме этой Книги, и магические, и обычные, в тот же час станут нечитаемым бредом. Это повлияет на все письменные сообщения, даже человек, оставляющий себе записку, не сможет её прочитать. Касательно высоких технологий, вся информация на электронных носителях также немедленно пропадёт. Всё аппаратное и программное обеспечение даст сбой сразу же, как только Книга будет собрана.

В следующие 24 часа математика начнёт сбоить. Простые расчёты станут более невозможными, строения начнут рушиться, так как принципы их построения более не выполняются. То же самое случится и на биологическом, даже клеточном уровне, неодушевлённые объекты развалятся, все живые существа начнут болеть, каждая их клетка станет раковой. Планеты и звёзды начнут сходить со своих орбит.

В течение следующих 24 часов даже боль существования больше не будет иметь значения, так как последний способ хранить информацию — память — откажет, сознательное мышление и разум уйдут в прошлое. Мозговая активность станет совершенно случайной, и весь мир погибнет в коллективном приступе удушья.

Спустя некоторый промежуток времени, который всё равно никто не сможет измерить, мультивселенная развалится и станет Ничем.

В конце останется лишь Книга.



ДЛЯ ЗАМЕТОК

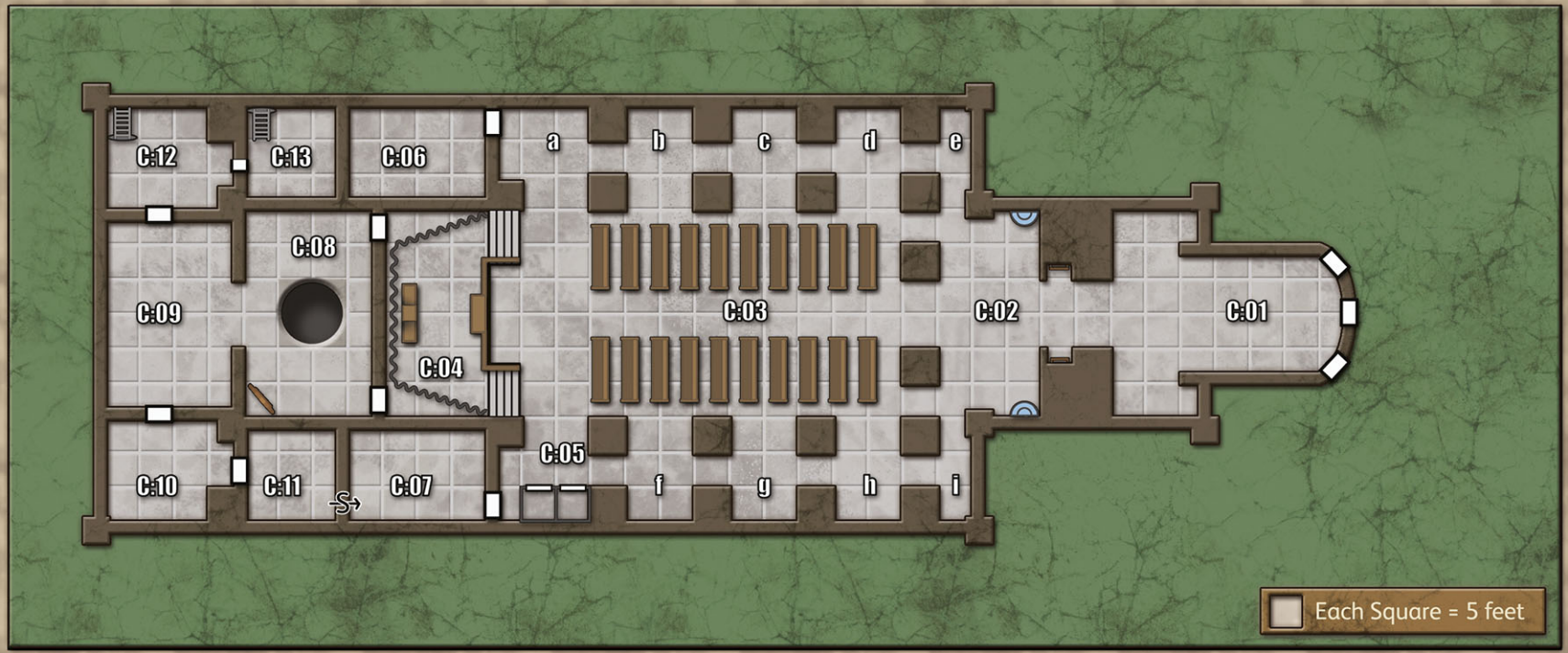
Кровожадный культ.
Религиозный орден, призванный защищать священную историю.
Древние катакомбы, полные опасностей и наград.

БОГ, ЧТО ПОЛЗЁТ

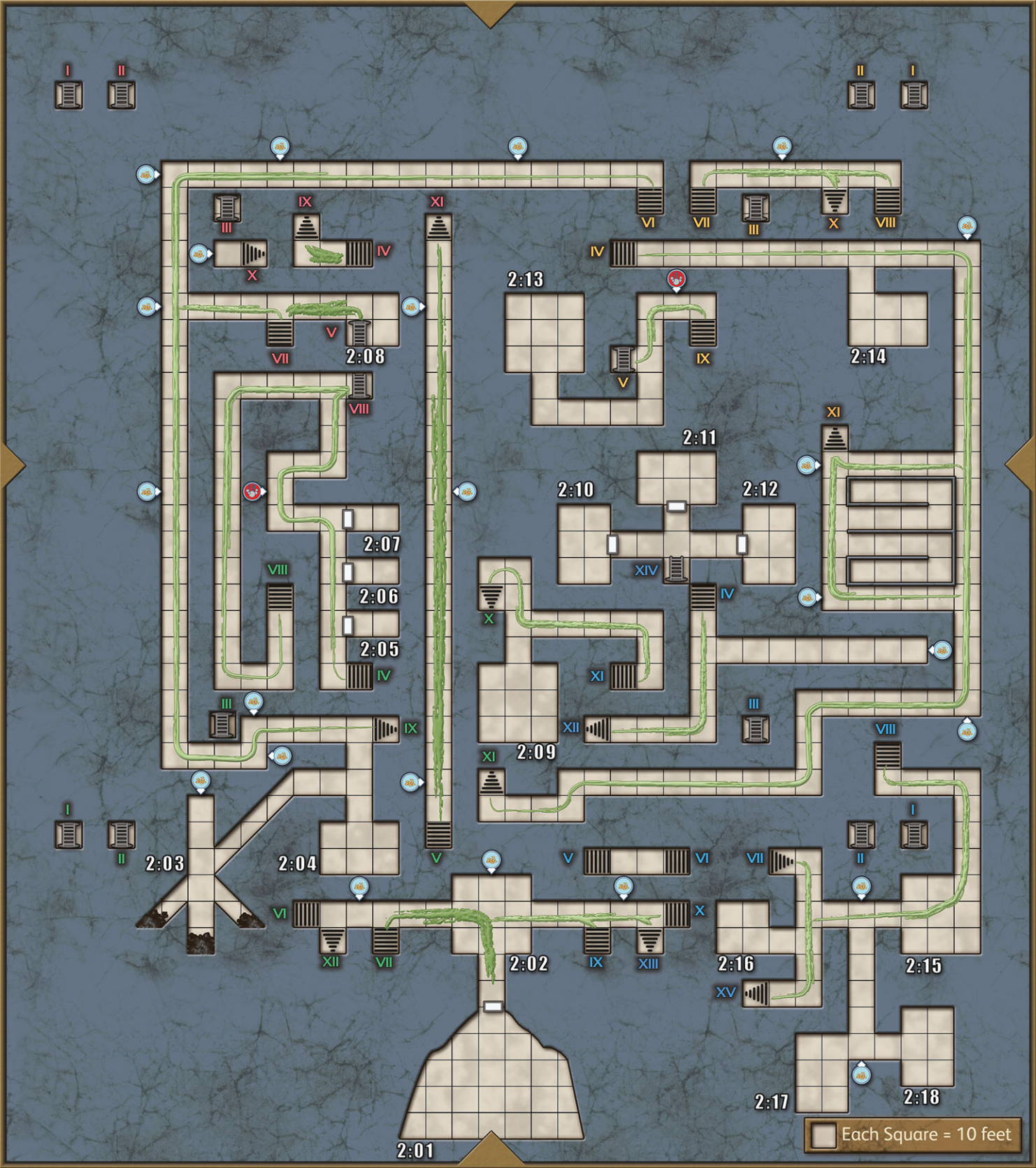
Приключение для персонажей 1-2 уровня по системе
Lamentations of the Flame Princess Weird Fantasy Role-Playing
и других традиционных настольных ролевых игр.

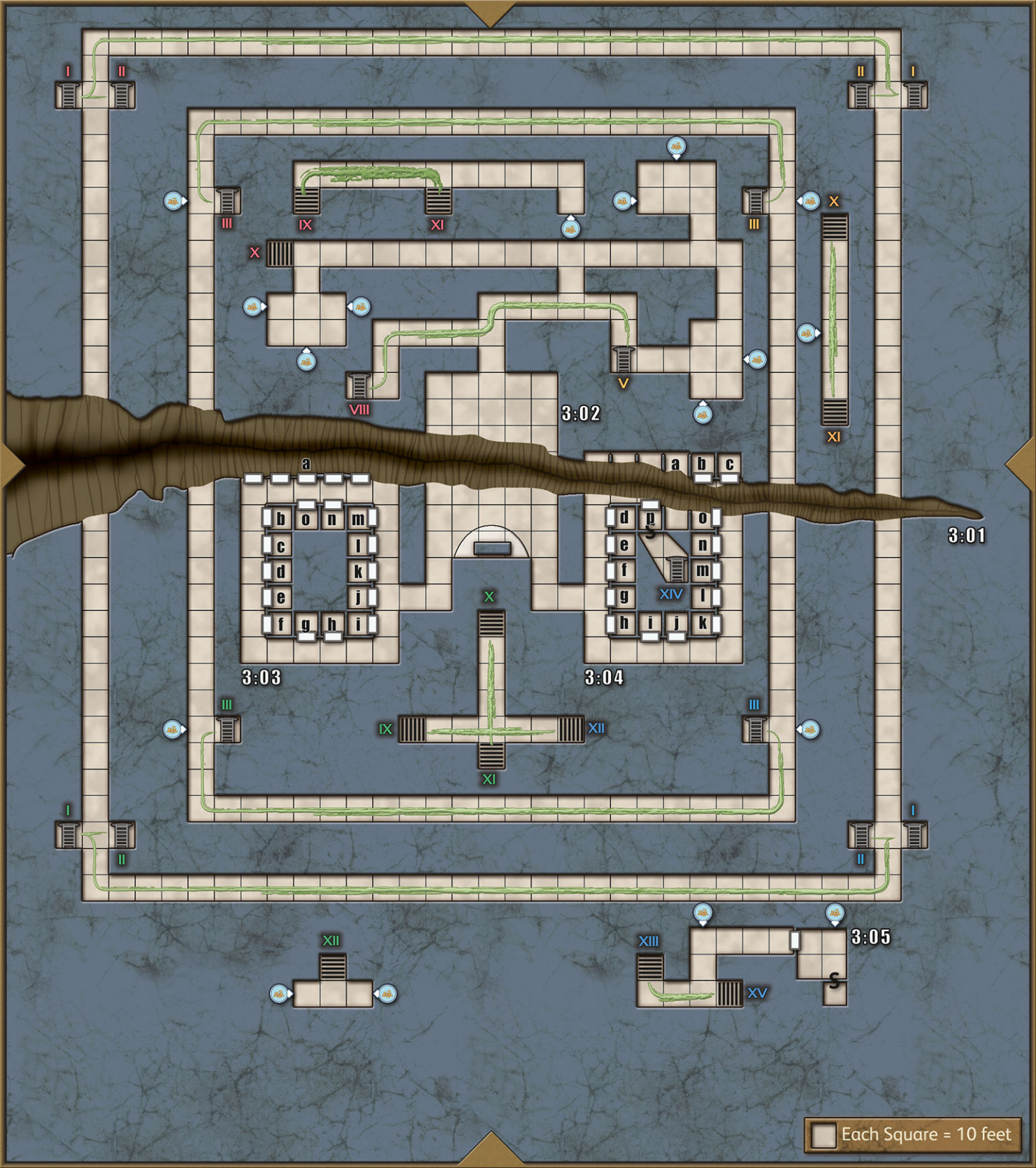
© James Edward Raggi IV 2012

LAMENTATIONS *of the* FLAME PRINCESS
ADVENTURES


C:12
C:13
C:06
C:08
C:09
C:04
C:10
C:11
C:07
C:05
a
b
c
d
e
f
g
h
i
C:03
C:02
C:01
Each Square = 5 feet

1:01
1:02
1:03
1:04
1:05
1:06
1:07
1:08
1:09
1:10
1:11
1:12
1:13
1:14
Each Square = 10 feet


2:01
2:02
2:03
2:04
2:05
2:06
2:07
2:08
2:09
2:10
2:11
2:12
2:13
2:14
2:15
2:16
2:17
2:18
Each Square = 10 feet


I
II
III
IX
XI
X
V
VIII
3:02
XI
a
b
c
3:01
a
b
o
n
m
c
l
d
k
e
j
f
g
h
i
d
p
o
e
n
f
m
g
XIV
l
h
i
j
k
3:03
3:04
X
III
IX
XII
XI
I
II
XII
XIII
3:05
XV
Each Square = 10 feet